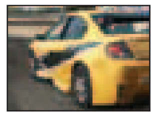


ГЕЙМПАДЫ ДЛЯ PC
ОБЗОРНЫЙ ТЕСТ



КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ 2
ТАКТИКА



FORZA MOTORSPORT
СМЕРТЬ GRAN TURISMO?

ISSN 1609-1035 (game)land

СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

#24(177)
декабрь 2004

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
НАСЛЕДИЕ ХОЛОДНОЙ ВОЙНЫ

HALF-LIFE 2
НАКОНЕЦ-ТО!

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO
БУДНИ ЖАРКИЕ СПЕЦНАЗА КЛОНИЧЕСКОГО



FINAL FANTASY® XI ONLINE

ТЕПЕРЬ И В РОССИИ!

ДЕКАБРЬ #24 (177) 2004

В НОМЕРЕ





ХИТ

SW: REPUBLIC COMMANDO – АТАКА КЛОНОСПЕЦНАЗА /32

В РАЗРАБОТКЕ

THE ROOTS – КЛАССНАЯ JRPG НА PC. ВОЗМОЖНО ЛИ ЭТО? /44



ТЕМА НОМЕРА

MMORPG ДЛЯ ПРИСТАВОЧНИКОВ НА PC! FINAL FANTASY XI ОТ SQUARE ENIX ОФИЦИАЛЬНО ИЗДАЕТСЯ В РОССИИ КОМПАНИЕЙ «АКЕЛЛА» /18





ОБЗОР

ROLLERCOASTER TYCOON 3 – МАГНАТ АМЕРИКАНСКИХ ГОР /94

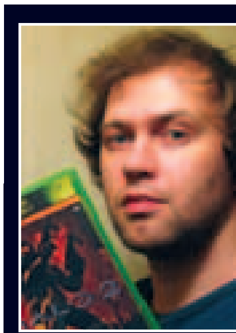
ОБЗОР

THE LEGEND OF ZELDA – ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ GBA ЭТОЙ ОСЕНИ /106



СПЕЦ

ФОТОРЕПОРТАЖ А.КУПЕРА О ТОМ, КАК ЖИВЕТСЯ ГЕЙМЕРАМ В ЯПОНСКОЙ СТОЛИЦЕ. ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ЛИ ЭТО ЗЕМЛЯ ОБЕТОВАННАЯ? /24



Общий привет!

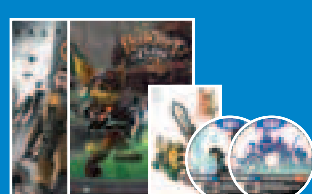
Нас буквально захлестнула волна релизов, и мы потратили не один час, выбирая, какие из игр ставить в этот номер. Но даже при таком раскладе список получился весьма приличным: Half-Life 2, Men of Valor, MoH: Pacific Assault, новые Splinter Cell и Legend of Zelda. Нашлось место даже для очередного спеца, на тему наших с Купером прогулок по Японии. Но еще дольше мы «сидели» над обложкой: физиономия г-на Фримена всем и так уже набила оскомину, по «властелину» мы не успевали нарисовать арт. В итоге «Тема номера» досталась Final Fantasy XI, российская премьера которой должна состояться в ближайшее время с легкой руки «Акеллы». Но главное, 24-ый номер завершает еще одну страничку в истории «СИ», и я готов чуть приоткрыть для вас следующую. Мы решились серьезно поменять внешний вид вашего любимого журнала. Первый номер за 2005 год будет мало похож на своих предшественников. Он станет толще, светлее, просторнее, красивее, я бы сказал, легче. Понимаю, от привычного отказываться очень тяжело, но я уверен, что вместо дискомфорта вы будете испытывать лишь невероятное любопытство вперемешку с азартным желанием узнать, что же еще новенького откроет вам новый выпуск «Страны». А поэтому настоятельно рекомендую не пропустить анонса в конце журнала: поверьте, вы не останетесь разочарованными, мы умеем делать новогодние подарки.

- М. РАЗУМКИН

КОМПЛЕКТАЦИЯ

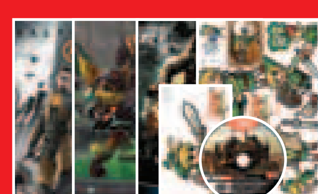
НОМЕР С CD

Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.



НОМЕР С DVD

Два двухсторонних постера, наклейка, один DVD, плюс вкладка с содержанием DVD.





ОБЗОР

КОРОЛЬ УМЕР – ДА ЗДРАВСТВУЕТ КОРОЛЬ! HALF-LIFE 2 В БОРЬБЕ ЗА ЗВАНИЕ ЛУЧШЕГО ШУТЕРА ПОВЕРГ НЕДАВНЕГО ЛИДЕРА DOOM 3 И ОЗНАМЕНОВАЛ СОБОЙ НОВУЮ ЭПОХУ В ЖАНРЕ FPS. /66

ПОСТЕРЫ



ПОСТЕРЫ:
- HALF-LIFE 2
- RATCHET & CLANK 3



БОНУС-ПОСТЕРЫ:
- MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT
- THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

НА ОБЛОЖКЕ: Логотип сериала Final Fantasy остается верен своему стилю.

СТРАНА ИГР
ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№24 (177) декабрь 2004
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Михаил Разумкин razum@gameland.ru — главный редактор
Алексей Ларичкин chikitos@gameland.ru — редактор
Валерий Корнеев valkorn@gameland.ru — редактор
Константин Говорун wren@gameland.ru — редактор
Роман Тарасенко polosatiy@gameland.ru — редактор
Сергей Долинский dolser@gameland.ru — редактор «Онлайн»
Максим Баканович baxx@gameland.ru — PR-менеджер
Юлия Соболева soboleva@gameland.ru — лит.редактор/корректор

DVD/CD
Юрий Воронов voron@gameland.ru — ответственный редактор
Илья Викторов orange@gameland.ru — редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ
Юрий Мирошников [«1С»], **Александр Гурин** [«1С»], **Сергей Орловский** [«Нивал»], **Дмитрий Архипов** [«Акелла»], **Ирина Мизрахи** [«Руссобит-М»], **Сергей Амирджанов** [«Софт Клаб»], **Сергей Лянге** [(game)land], **Сергей Долинский** [(game)land]

ART
Алик Вайнер alik@gameland.ru — арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru — дизайнер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE
Алена Скворцова alyona@gameland.ru — руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru — редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru — WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru — директор по рекламе gameland
Ольга Басова olga@gameland.ru — руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Виктория Крымова vika@gameland.ru — менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru — менеджер
Максим Соболев sobolev@gameland.ru — менеджер
Алексей Филия — менеджер
Марья Алексеева — трафик-менеджер

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru — руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru — оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru — подписка
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru — региональное розничное распространение
Яна Агарунова yana@gameland.ru — PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

телефон горячей линии «редакционной» подписки:
8 (800) 200-3-999

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд» — учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru — генеральный директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru — оперативный директор
Юрий Поморцев yuri@gameland.ru — издатель

PUBLISHER
Game Land Company — publisher
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru — director

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU)

КОРОТКО

ХОТЯ VIVENDI UNIVERSAL и Starbreeze Studios продолжают хранить молчание, Вин Дизель (Vin Diesel) в одном из интервью проговорился, что сиквел The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay находится в разработке. Актер подчеркнул, что несмотря на провал фильма, игровой сериал продолжит свое существование.

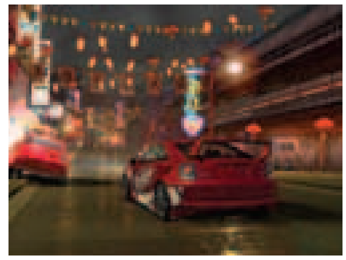
FOOTBALL MANAGER 2005 стала самой быстро продаваемой игрой в истории Sega Europe. Игра была создана компанией Sports Interactive, которая занималась сериалом Championship Manager до того, как Eidos порвала отношения с ней. Судя по всему, в борьбе серий Football Manager и Championship Manager в первом раунде победа будет за Sega.

И ГДЕ ЖЕ GT4?

9 ноября Sony устроила шикарную вечеринку в Токио по случаю окончания работ над Gran Turismo 4. Издатель решил отметить это событие с большой помпой. Фанатов наверняка порадует, что в игре теперь не 500 машин, как обещалось изначально, а целых 700. Причем часть из них еще даже не поступили в продажу. Спустя всего неделю после вечеринки Sony была вынуждена с сожалением сообщить, что процесс финального тестирования Gran Turismo 4 займет больше времени, чем планировалось. Таким образом, игра, работы над которой (как всех убедила Sony) уже закончены, выйдет в Японии не 3, а 28 декабря. В США же она появится в лучшем случае в начале 2005 года (впрочем, издатель пока не назвал даже примерной даты выхода). Повлияет ли все это на дату европейского релиза, которая пока намечена на первый квартал 2005 года, неизвестно. В сети уже появились слухи о том, что теперь у разработчиков будет достаточно времени, чтобы вновь попытаться включить в игру отмененный было онлайновый режим. Но это, конечно, лишь предположения. ■







ELECTRONIC ARTS СОБИРАЕТСЯ ПОРТИРОВАТЬ СВОИ ИГРЫ НА XBOX NEXT

Electronic Arts официально анонсировала выход двух своих потенциальных хитов на Xbox Next. Первым из них станет Battlefield: Modern Combat. В настоящий момент Digital Illusions работает над версией игры для PS2 и Xbox, которая должна выйти в 2005 году. Ожидается, что на Xbox Next игра появится спустя несколько месяцев после этого.

Вторым анонсированным проектом стал уже успевший наделать немало шума боевик Black. Любопытно то, что, как и Battlefield: Modern Combat, Black сначала выйдет на консолях нынешнего поколения и лишь потом будет портирован на Xbox Next. Таким образом, Electronic Arts, хотя и продемонстрировала свое намерение поддержать новую приставку Microsoft (на PS3 она пока не анонсировала ни одного проекта), явно не хочет рисковать, выпуская оригинальные вещи только на Xbox Next. Во всяком случае, пока. Microsoft же наверняка понимает, что потенциальных обладателей приставки в первую очередь будут интересовать оригинальные проекты, а не порты игр (пусть и хороших) с консолей нынешнего поколения. ■





ТРИ XBOX NEXT?

По информации сайта The Inquirer, Microsoft, возможно, собирается выпустить целых три версии Xbox Next. Сам Xbox Next и Xbox Next HD должны появиться в продаже осенью 2005 года. Если эта информация окажется достоверной, то она положит конец слухам о наличии или отсутствии жесткого диска в следующей консоли от Microsoft: в Xbox Next жесткого диска не будет. А вот Xbox Next HD будет оснащен не только им, но также некоторыми дополнительными возможностями, которыми не обладает базовая модель приставки (какими именно, еще неизвестно).

Что касается третьей версии консоли, то ей должен стать Xbox Next PC, о котором мы уже писали на страницах журнала. Устройство будет представлять собой компьютер начального уровня, работающий на «железе» Xbox Next. Правда, тут возникает один вопрос. Как уже давно известно, Xbox Next построен на основе архитектуры PowerPC. Это означает, что Windows на такой системе просто так не запустишь. Что уж говорить об играх для PC! Поэтому, если Xbox Next PC действительно существует, Microsoft придется использовать программные средства эмуляции. В любом случае, это устройство не появится в продаже раньше конца 2006 года. ■

XBOX NEXT

КОРОТКО

SQUARE ENIX ОБЪЯВИЛА, что Final Fantasy XII не выйдет в Японии до конца текущего финансового года (то есть до конца марта). Это означает, что в США игра появится в продаже в лучшем случае осенью 2005 года.

ЕЩЕ ДО РЕЛИЗА ТРЕТЬЕЙ части Metal Gear Solid президент Konami Computer Entertainment Japan Мотоюки Йосиока (Motoyuki Yoshioka), обращаясь к инвесторам, сказал: «У нас уже есть планы насчет того, какой будет четвертая часть сериала. Мы хотим продолжать разрабатывать игры из этой серии и надеемся, что вы поддержите нас в этом».



ТОЛЬКО НА
N-GAGE
N-GAGE
OPERATION SHADOW
12+

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU)

SQUARE ENIX ЗАРАБАТЫВАЕТ ДЕНЬГИ НА РЫНКЕ ОНЛАЙН-ИГР

Акционеры Square Enix были приятно удивлены, когда издательство опубликовало итоги своей деятельности за первые 6 месяцев финансового года. Объем продаж вырос на 23.6% и составил $234 млн. Операционный доход увеличился более чем в два с половиной раза и достиг отметки в $57 млн. Чистая прибыль выросла еще сильнее – на 162.8% – и составила $30 млн. Главным фактором роста стала более чем успешная деятельность подразделения Square Enix, занимающегося онлайновыми проектами. Его доход увеличился вдвое по сравнению с прошлым годом. А вот с чем у Square Enix не очень хорошо, так это с консольными играми. Объем продаж в этом секторе сократился на 13.4%. Главная причина – почти полное отсутствие хитовых релизов. ■





Full Metal Alchemust – из тех проектов Square Enix, которые продаются средне.

ОЧЕРЕДИ ЗА DS И PSP

Судя по всему, ни Sony, ни Nintendo не смогут поставить достаточное количество портативных консолей к моменту их запуска, чтобы удовлетворить спрос. Nintendo столкнулась с тем, что количество заказов на DS вдвое превысило ее прогнозы. До конца года компания сможет отгрузить в магазины около 1 миллиона приставок. Еще миллион продавцы получат в январе. До конца же марта 2005 года Nintendo по-прежнему планирует продать 4 млн. консолей.
У Sony дела обстоят куда хуже. К 12 декабря, дню запуска PSP в Японии, компания сможет произвести лишь 200 тыс. приставок. К концу декабря эта цифра должна будет достигнуть полумиллиона. Впрочем, некоторые аналитики считают, что Sony специально хочет ограничить производство PSP. Себестоимость консоли очень велика. Напомним, долгое время считалось, что в рознице она будет стоить от $300 до $500. Сокращая объем производства сейчас, Sony получит возможность уменьшить потери от продажи приставки. В начале же следующего года компания сможет снизить себестоимость устройства. Кроме того, небольшой объем поставок позволит создать ажиотаж и поднять интерес к PSP. ■

КОРОТКО

ПОСЛЕ ТОГО КАК MICROSOFT, вроде бы, положила конец дискуссиям на тему, может ли Rare разрабатывать игры для Nintendo DS, один неосторожный комментарий сотрудника британской студии вновь породил слухи. Неназванный представитель Rare в интервью сайту IGN сказал, что он «с удовольствием бы сделал сиквел для Blast Corps или Sabre Wulf на DS». Впрочем, далеко идущие выводы из его слов делать пока рано.

MAJESCO СОБИРАЕТСЯ ПОДАТЬ ЗАЯВКУ на то, чтобы ее акции были включены в листинг NASDAQ. Это станет одной из мер, направленных на укрепление позиций компании на рынке и увеличение ее стоимости. Majesco также планирует провести дополнительную эмиссию акций на сумму $100 млн.

THQ ПРИОБРЕЛА АВСТРАЛИЙСКУЮ СТУДИЮ Blue Tongue Entertainment, специализирующуюся на производстве игр по кинолицензиям. Последним проектом Blue Tongue стал The Polar Express. В настоящий момент компания работает над двумя играми, выход которых запланирован на конец 2005 года.

КОРОТКО

ГОЛЛИВУДСКИЙ РЕЖИССЕР БРАЙАН СИНГЕР (Bryan Singer) и Tigon Studios (компания, основанная Вином Дизелем) объявили о начале работ над проектом, получившим кодовое название Secret Service. Жанр игры разработчики определяют как tactical action-adventure game. Secret Service будет рассказывать о деятельности некоего могущественного, но не очень известного правительственного агентства.

СПЕКТОР ПОКИНУЛ ION STORM

Уоррен Спектор (Warren Spector), до сих пор занимавший пост главы принадлежащей Eidos студии Ion Storm, покинул компанию. Представители Eidos заявили, что это решение объясняется личными причинами. При этом они подчеркнули, что Спектор останется консультантом Eidos. В настоящий момент он курирует работу над следующей частью Tomb Raider.
Истинные причины ухода Спектора пока не ясны. Однако, по слухам, он уже некоторое время ведет переговоры с Midway и в ближайшие месяцы может возглавить Midway Studios Austin (ранее известную как Inevitable Entertainment). ■

HALO 2: $125 МЛН. ЗА ДЕНЬ

Незадолго до релиза Halo 2 представители Microsoft заявили, что объем продаж Halo 2 в первый же день достигнет $100 млн. Как оказалось, они недооценили эффективность маркетинговой стратегии Microsoft и Bungie. 9 ноября 7000 магазинов в США открылись в 0:01, чтобы толпы фанатов, выстроившихся в очереди, могли купить игру. Всего в первый день в одной только Северной Америке было продано 2.4 млн. копий Halo 2. Таким образом, объем продаж достиг $125 млн. за день. Такого успеха не имела не только ни одна игра за всю историю индустрии, но даже ни один голливудский блокбастер. Каждый седьмой владелец Xbox купил себе игру в первый день. Microsoft и независимые эксперты считают, что Halo 2 разойдется примерно вдвое большим тиражом, чем первая часть. То есть речь идет о 10 млн. копий. Если прогноз окажется верным, игра появится у 60% владельцев Xbox.
Эксперты также полагают, что благодаря успеху Halo 2 игровое подразделение Microsoft может закончить текущий финансовый квартал с прибылью, чего не было уже 3 года – с самого запуска Xbox. ■



ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU)

РОЖДЕСТВЕНСКИЙ ТОТАЛИЗАТОР

ELSPA и компания Ladbrokes объявили о возможных размерах выигрышей для тех, кто захочет поставить деньги в попытке угадать, какая игра станет лидером рождественских продаж в Великобритании. На Call of Duty: Finest Hour и GoldenEye: Rogue Agent ставки принимаются в соотношении 4 к 1. То есть выигрыш будет лишь в 4 раза превышать ставку. Таким образом, организаторы тотализатора считают Finest Hour и Rogue Agent потенциальными лидерами. Для GTA: San Andreas и Need for Speed Underground 2 соотношение составляет 7 к 1. Для Halo 2 оно чуть ниже – 8 к 1, что довольно странно в свете того, какой ошеломляющий успех эта игра имеет и в США, и в Великобритании. Что касается последней страны, то там игра сейчас продается даже лучше, чем San Andreas. На FIFA 2005, Burnout 3: Takedown и The Getaway: Black Monday ставки принимаются в соотношении 10 к 1. Аутсайдерами считаются Football Manager 2005, Ratchet & Clank 3, Miami Vice и Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events. Зато, поставив на них, можно получить пятидесятикратный выигрыш. ■


Call of Duty: Finest Hour.


GoldenEye: Rogue Agent.


A Series of Unfortunate Events.

КОРОТКО

СОТРУДНИКИ ELECTRONIC ARTS подали коллективный иск на компанию за то, что та не оплатила им работу в сверхурочное время.

ELECTRONIC ARTS СНИЗИЛА ЦЕНЫ НА ИГРЫ из своей спортивной линейки в США. Madden NFL 2005, NHL 2005 и NBA Live 2005 будут теперь стоить $29.95, NCAA Football 2005 – $39.95. Это решение вызвано тем, что игры из серии ESPN, издаваемые Sega и Take 2 и продающиеся по сниженным ценам, в последнее время стали пользоваться огромным успехом, что делает позиции EA на рынке спортивных симуляторов менее прочными, чем раньше.

CODEMASTERS СООБЩИЛА О ТОМ, ЧТО Colin McRae Rally 2005 и TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator выйдут на PSP. Портированием Colin McRae Rally 2005 займется студия Six By Nine, работавшая над тремя последними версиями игры на PC. Ответственность за TOCA Race Driver 2 ляжет на Sumo Digital, недавно закончившую Outrun 2 для Xbox.

ПОСЛЕ ТОГО КАК КОМПАНИЯ NIVAL INTERACTIVE вернула себе права на торговую марку «Аллоды», она решила переиздать «Аллоды II: Повелитель Душ». К моменту выхода журнала игра уже должна быть на прилавках.

КОРОТКО

SCEE АНОНСИРОВАЛА EYETOY: KINETIC – спортивный проект, создаваемый совместно с Nike. Согласно пресс-релизу, игра должна помочь геймерам развить выносливость, чувство равновесия, улучшить осанку и поднять общий тонус. Все это лишний раз подтверждает, что EyeToy позиционируется прежде всего как забава для детей.

NCSOFT АНОНСИРОВАЛА ДАТУ РЕЛИЗА новой главы Lineage II: The Chaotic Chronicle – Chronicle 2 – 8 декабря.

SONY ИЩЕТ программистов и дизайнеров для игры SIREN 2. Напомним, что первая часть вышла в Европе под названием Forbidden Siren.

ДЛЯ ЯПОНСКИХ ГЕЙМЕРОВ Sega переиздаст свои хиты Sakura Taisen 3, Dragon Force и Phantasy Star 2. Платформа – PlayStation 2.

ГРАФИЧЕСКИЙ ЧИП XBOX NEXT ГОТОВ

ATI закончила работу над графическим чипом для Xbox Next, с кодовым названием R500. Судя по всему, он будет иметь схожие характеристики с еще не вышедшим R520 для PC. Однако сейчас куда важнее то, что разработчики, создающие игры для Xbox Next, получат графическую подсистему, которая будет использоваться в финальной версии консоли. Дело в том, что сейчас они используют куда менее мощные карты Radeon 9800, которые не поддерживают некоторые необходимые разработчикам функции. ■

MICROSOFT НЕ ВЕРИТ В PSP

Вице-президент Microsoft Питер Мур (Peter Moore) на одной из пресс-конференций высказал свое отношение к PSP. Он считает, что бросать вызов Nintendo на рынке портативных консолей равносильно разработке собственной операционной системы и попыткам конкурировать с Windows.
Робби Бах (Robbie Bach) был не столь категоричен, однако и он не особенно верит в успех PSP. «Ни один из производителей еще так и не смог продемонстрировать наличие реальной пользы от соединения домашней и портативной консолей», – сказал он, намекая на то, что и Nintendo не смогла использовать возможность обмена данными между Game Boy Advance и GameCube, чтобы увеличить количество владельцев домашней приставки. В то же время, Бах считает, что для Microsoft запуск PSP может оказаться на руку: «Если Sony будет занята войной с Nintendo, мы от этого только выиграем». ■

ELECTRONIC ARTS ПОКУПАЕТ DIGITAL ILLUSIONS

Electronic Arts предложила Digital Illusions выкупить все акции, выпущенные студией в обращение. В настоящий момент EA принадлежит 19% акций. Компании также принадлежат права на торговую марку Battlefield (Digital Illusions известна прежде всего как разработчик игр этой серии). Совет директоров Digital Illusions рекомендовал акционерам принять предложение EA, так как в составе крупного издательства компания сможет значительно быстрее пройти переходный период, связанный со сменой поколений консолей. Представитель Electronic Arts сказал, что в случае принятия предложения, компания планирует поручить Digital Illusions разработку новых проектов (помимо Battlefield и RalliSport Challenge), а также собирается удвоить количество сотрудников, работающих в этой студии. ■


Battlefield 1942.


RalliSport Challenge.


Откройте для себя новый мир
цифровых увлечений.
intel inside
pentium 4
Записывайте, храните, просматривайте фотографии и слушайте музыкальные материалы с Ecxilon Universal DK 13 на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT. И используйте цифровой мультимедиа адаптер для подключения к телевизору или стереосистеме в любой комнате Вашего дома. Это новый мир возможностей.
- Гарантия 2 года
- Бесплатная доставка по Москве
- Продажа любой компьютерной техники в кредит
- Вся продукция сертифицирована (РОСС RU. МЕ61.В01302)
EXCILON computers
Петровско-Разумовская
Дмитровское ш, 107, оф. 242, (095) 485-5955, 485-5963, 485-6400;
Савеловская
Сущевский Вал, 5, ТЦ "Савеловский", павильон D-35, (095) 784-6618;
Шоссе Энтузиастов
Проспект Буденного, 53, "Буденновский Компьютерный Центр", павильон А-4, (095) 788-1503, 788-1504;
Шоссе Энтузиастов
Проспект Буденного, 53, "Буденновский Компьютерный Центр", павильон I-18, (095) 788-1535;
Интернет --- www.exciland.ru e-mail: info@exciland.ru
Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU)

MIDWAY МОЖЕТ ПОЛУЧИТЬ ПРИБЫЛЬ ВПЕРВЫЕ ЗА 5 ЛЕТ



Доход издательства Midway, по итогам третьего финансового квартала, составил $17 млн., что на 47% больше прошлогоднего показателя. Хотя компания по-прежнему работает себе в убыток, размеры этих убытков продолжают сокращаться. В третьем квартале они составили $13.9 млн. (в прошлом году – $23.3 млн.). При этом Midway прогнозирует, что четвертый квартал закончит с прибылью в размере $17.5 млн. Последний раз прибыль это издательство получало в 1999 году. Аналитики компании считают, что объем продаж за текущий финансовый год составит $162 млн. (по более ранним прогнозам эта цифра составляла $157 млн.). Годовой убыток не должен превысить $20 млн. ■

БОЛЬШЕ ФУТБОЛА ОТ KONAMI

Так как Winning Eleven долгие годы оставался одним из самых ценных активов Konami и помог компании в этом году добиться значительного увеличения объема продаж и прибыли, издательство решило выпустить две новых игры в его рамках. Первой станет J-League Winning Eleven 8 Asia Championship, которая едва ли когда-либо появится за пределами Азии. Вторым проектом станет European Club Soccer Winning Eleven Tactics, который имеет все шансы на выход на Западе в рамках серии Pro Evolution Soccer. ■

КОРОТКО

ИЗДАТЕЛЬСТВО Eidos отправило в магазины 800 тысяч копий шутера ShellShock 'Nam 67. Сиквел хита уже находится в разработке.

NINTENDO РАСШИРИТ линейку спортивных игр с участием Марио игрой Mario Baseball. Она выйдет на GameCube, дата релиза пока не уточняется. Анонсирована также музыкальная аркада Donkey Konga 3.

ТАЙВАНЬСКАЯ КОМПАНИЯ Mitac Precision Technology, производящая комплектующие для PSP, сообщает, что в течение года Sony планирует собрать 10 млн. консолей.

27 НОЯБРЯ Square Enix должна отправить в японские магазины два с половиной миллиона копий ролевой игры Dragon Quest VIII, а затем по мере необходимости печатать дополнительные тиражи по 250 тысяч копий каждый. Ожидается, что итоговые продажи составят не менее четырех миллионов экземпляров.

FINAL FANTASY XII появится в Японии не раньше 31 марта 2005 года. Видимо, это сделано в том числе и для того, чтобы разнести во времени релизы Final Fantasy XII и Dragon Quest VIII.

КОРОТКО

ИГРА RUMBLE ROSES получила в Японии рейтинг 18+, что отражает ее уровень сексуальной разнузданности. Бои полуголых женщин – зрелище не для малолетних геймеров, не так ли?

СИГЭРУ МИЯМОТО считает, что сетевые игры будут востребованы консольщиками через 3-4 года. А Square Enix уже начала работу над MMORPG для DS.

РЕЛИЗ DS в Европе состоится до Пасхи (весной 2005) года – так сообщил Йосихиро Мори, представитель Nintendo.

ХИРОНОБУ САКАГУТИ, не так давно покинувший Square Enix и основавший собственную студию, ныне работает сразу над тремя новыми проектами. Один из них – RPG с «необычным» главрным героем и системой прокачки, ориентированной на эмоции персонажей.

ВО ЧТО ИГРАТЬ НА DS В 2005?

Nintendo обнародовала список американских релизов для Nintendo DS, которые должны состояться в первые месяцы 2005 года. Список, надо сказать, разочаровывающий. Из гарантированных хитов можно отметить лишь Need for Speed Underground 2 и Metroid Prime Hunters. Дополнительным неприятным сюрпризом стало то, что Metroid не выйдет раньше апреля-мая. Полный список релизов выглядит следующим образом:

- **WarioWare Touched! – 14 февраля**
- **Pokemon Dash – 14 марта**
- **Yoshi's Touch & Go – март**
- **Atari Classics – март**
- **Pac Pix – март**
- **Need for Speed Underground 2 – I квартал 2005 года**
- **Metroid Prime Hunters – II квартал 2005 года**
- **Ultimate Card Games – май**
- **Ultimate Brain Games – июнь** ■



Полная версия Metroid Prime: Hunters – самый ожидаемый проект для DS в 2005 году. По крайней мере, пока.

РЕДАКТОРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ ВНЕ ЗАКОНА?

Marvel подала в суд на NCsoft и Cryptic Studios (издателя и разработчика MMORPG City of Heroes) за то, что геймеры с помощью встроенного в их игру инструментария могут создавать героев, являющихся почти точными копиями персонажей комиксов Marvel. В качестве примера правообладатель привел созданных игроками Росомаху и Халка. Представители Cryptic Studios считают обвинения беспочвенными и уверены, что суд встанет на их сторону. В противном случае последствия для индустрии могут быть довольно серьезными. Появится прецедент, а значит, разработчики будут вынуждены ограничивать возможности игроков по созданию собственных уникальных персонажей, чтобы те, не дай бог, не нарушили чьи-либо авторские права. Впрочем, есть предположение, что Marvel не особенно заботит ситуация в индустрии в целом и что ей важнее насолить NCsoft, так как сама она планирует создать собственную MMORPG про супергероев. ■



КОРОТКО

ВЕСНОЙ 2005 ГОДА Nintendo DS будет запущена в Гонконге, а летом – на Тайване.

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ для Nintendo DS определили японские распространители. Список выглядит так: Super Mario 64 DS, Touch! Made in Wario, Kimi no Tame Nara Shineru / Feel the Magic XX/XY, Chokkan Hitofude, Kenshuui Tendo Dokuta, Daigasso! Band Brothers, Pokemon Dash.

ВЕРСИЯ TEKKEN 5 для PlayStation 2 завершена на 60%. В домашнюю версию обещают добавить дополнительные режимы и красивые сюжетные CG-ролики.

В БОЕВИКЕ Death by Degrees Tekken: Nina Williams появится младшая сестра Нины – Анна. Она являетя членом секретного общества, и будет противостоять в бою главной героине.

КОМПАНИИ INFUNIUM LABS не хватает $11.5 млн для запуска сервиса Phantom. Идет поиск новых спонсоров.

CAPCOM УДАЛОСЬ продать 390 тысяч копий автомобильного боевика Grand Theft Auto: Vice City в Японии. Это своего рода рекорд для Страны восходящего солнца.

ELECTRONIC ARTS ОТПРАВЛЯЕТСЯ ПОКОРЯТЬ АЗИЮ

Представитель Electronic Arts Уоррен Дженсон (Warren Jenson) заявил, что в настоящий момент компания активно ищет возможность выхода на новые рынки. Он подчеркнул, что более половины дохода Electronic Arts получает за пределами США. В ближайшее время издательство планирует начать экспансию в Китай, а чуть позже и в Индию. В настоящий момент в Electronic Arts уже принято решение об открытии одного или нескольких подразделений в Китае, которые бы занимались производством игр специально для данного региона. Осталось лишь решить, где эти офисы будут располагаться. ■

«АКЕЛЛА» СНОВА ПРИГЛАШАЕТ В АД



«Акелла» станет российским издателем add-on'а к нашумевшему шутеру Painkiller, получившему название «Painkiller: Битва за пределами ада» (в оригинале Painkiller: Battle Out of Hell). Сюжет игры большой оригинальностью не отличается и сводится к тому, что сколько чертей ни убивай, они все равно не кончаются. «Битва за пределами ада» будет представлять собой самый что ни на есть классический add-on. В нем появятся 10 новых уровней (в том числе и Ленинград времен Второй мировой), 4 новых вида оружия, 2 дополнительных многопользовательских режима. К моменту выхода журнала игра уже должна быть в свободной продаже. ■

NINTENDO БОГАТЕЕТ

Спрос на Nintendo DS, оказавшийся куда выше прогнозируемого, позволил компании повысить ожидания своей чистой прибыли за год до 90 млрд. йен (около 660 млн. евро), продажи же составят 540 млрд. йен (почти 4 млрд. евро).
Такого результата Nintendo добьется, продав по всему миру к марту 2005 года 5 млн. консолей Nintendo DS и 15 млн. копий игр к ней (включая и проекты независимых разработчиков). Наличие в линейке сиквелов Mario и Pokemon, а также игр от ведущих японских, американских и европейских разработчиков должно сыграть в этом ключевую роль. Напомним, что в предыдущем году Nintendo заработала почти в три раза меньше – всего 33 млрд. йен или 230 млн. евро, а первые шесть месяцев 2004 и вовсе закончила с убытками впервые в своей истории.
С появлением на рынке одновременно трех систем от Nintendo, из которых лишь GameCube испытывает затруднения, уступая по популярности Xbox, финансовое благополучие «большой N» снова станет предметом зависти всех игровых издательств. ■

КОРОТКО

НА РОЛЕВУЮ ИГРУ Tales of Rebirth для PlayStation 2 поступило уже более 700 тысяч предзаказов.

ТЭЦУЯ МИДЗУГУТИ, создатель Rez и Space Channel 5, который ныне работает в Bandai, сейчас готовит для проекта – Lumines для PSP и Meteos для Nintendo DS. Издатель зарегистрировал специальную торговую марку для творений Мидзугути – они будут выходить под лейблом QB.

В НОВОЙ ЗЕЛАНДИИ отныне запрещена игра Postal 2. Даже за хранение копии вас могут оштрафовать на $1400!

ДЮК ЖИВ

В сети появилась новая информация, подтверждающая, что 3D Realms по-прежнему активно работает над Duke Nukem Forever. Продюсер проекта Джордж Бруссар (George Broussard) на форуме, посвященном игре, рассказал посетителям о том, как создаются скриптовые сценки для DNF. Хотя сам по себе пост не представляет особого интереса, он косвенно подтверждает, что игра все еще жива. А значит, надежда на ее выход по-прежнему остается. ■

ОБНОВЛЕНИЕ JUST ADD MONSTERS

Джез Сан (Jez San), бывший глава обанкротившейся Argonaut, который купил принадлежавшую ей студию Just Add Monsters, переименовал ее в Ninja Theory. При этом кадровых перестановок и увольнений не последовало. Ninja Theory уже два года работает над таинственным проектом для консолей нового поколения Heavenly Sword, который уже привлек внимание многих издателей. Обстоятельства сделки, в результате которой Сан стал владельцем Ninja Theory, до сих пор до конца не выяснены. Не исключено, что имели место некоторые злоупотребления и нарушение закона. Видимо, это стало одной из причин того, почему Сан решил переименовать студию, – чтобы ее название ни у кого не вызывало никаких неприятных ассоциаций. ■

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU)

ГРАФИК РЕЛИЗОВ С 16 ПО 31 ДЕКАБРЯ 2004 ГОДА

Дата	Игра	Издатель	Регион	Платформа
● 17	The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay	VU Games	Европа	PC
22	NFL Street 2	Electronic Arts	США	PS2, Xbox, GC
● 28	Dragon Ball Z Budokai 2	Atari	США	GC
● 28	MechAssault 2: Lone Wolf	США	Microsoft	Xbox
28	WWII Tank Commander	Merscom	США	PC
30	Frutakia	CrazySoft	США	GBA

● Исключительно перспективная игра. ● Проект, на который стоит обратить внимание.

СПИСОК РОССИЙСКИХ РЕЛИЗОВ С 16 ПО 31 ДЕКАБРЯ 2004 ГОДА

Оригинальное название	Русское название	Издатель в России
Airborne Hero D-Day	Десант: Нормандия 1944	Руссобит-М
Alida	Алида	Руссобит-М
Beach King Stunt Racer	Король пляжных гонок	Новый Диск
BloodRayne	-	Новый Диск
Catan	Колонизаторы	Руссобит-М
Desert Thunder	Гром в пустыне	Руссобит-М
Garfield: it's all about me-ow!	Гарфилд	Руссобит-М
Inspecor Gadget 2	Инспектор Гэджет 2	Руссобит-М
Jack The Ripper	Джек-потрошитель	Новый Диск
Master Lee	Легенда о мастере Ли	Руссобит-М
Rapid Gunner	Быстрый и меткий	Новый Диск
Restricted Area	Запретная зона	Новый Диск
Shadowman	Тень	Руссобит-М
Spy Kids Anti-Gravity Agenda	Дети Шпионов: Космическая Одиссея	Руссобит-М
Star Academy 2	Фабрика звезд. Новый сезон	Новый Диск
The Mummy	Мумия	Руссобит-М
Virtual Skipper 3	Парусная регата. Virtual Skipper 3 Новый	Диск
-	Альфа: антитеррор	Руссобит-М
-	Щелкунчик	Новый Диск

ТУРНИР ПО 2D-ФАЙТИНГАМ

25-26 декабря Московская Ассоциация Файтеров (MFA) организует двухдневный чемпионат по 2D-файтингам, последний в 2004 году. Будут проведены турниры по трем одиночным номинациям (Street Fighter 3, Guilty Gear XX #Reload, The King of Fighters 2003) и командный турнир по Guilty Gear XX #Reload. Место – интернет-центр VikaWeb. Более подробную информацию об этих и других турнирах по файтингам можно узнать на сайте http://asof.bmedia.ru, а также http://www.console-sport.ru. Что же касается мероприятий «Страны Игр», то в следующем номере ждите отчет с Дня читателя, где проводились соревнования как по консольным, так и по компьютерным дисциплинам. ■

НОВАЯ ЛАРА КРОФТ?

Рассказывая о войне между Nintendo DS и Sony PSP, мы както упустили из виду уже существующие портативные консоли. Тем временем, для Tapwave Zodiac издательство Eidos на днях анонсировала новую игру, посвященную приключениям Лары Крофт – она должна поступить в продажу весной 2005 года. Tomb Raider Zodiac (рабочее название), в отличие от Tomb Raider на N-Gage, будет иметь собственный уникальный сюжет, да и модель героини не идентична знакомой по предыдущим играм серии.

Между прочим, на другой малоизвестной портативной консоли – Gizmondo – выйдут упрощенные версии таких игр как Conflict: Desert Storm II, Conflict: Vietnam, Richard Burns Rally и The Great Escape. ■

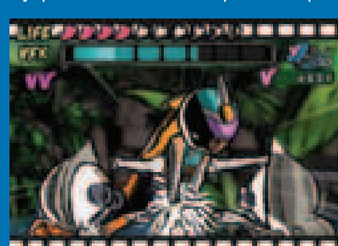
КОРЕЙЦЫ ПРОТИВ UBISOFT

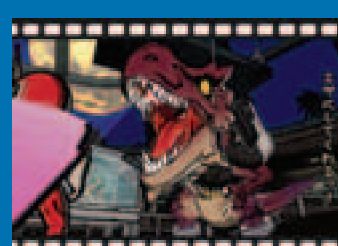
Яростные нападки чиновников Северной Кореи на игру Ghost Recon 2 были поддержаны их коллегами из Южной Кореи. Цензура не допустит появления свежайшей игры от Ubisoft в продаже в этой стране. Дело в том, что в ней геймеру придется выполнять военные миссии на территории Северной Кореи, а подобные темы для жителей полуострова пока что остаются табуированными. Представители издателя защищают сюжет, объясняя, что они никоим образом не привязан к событиям дня сегодняшнего, а целью сценаристов было создание реалистичного и интересного геймером сеттинга. Однако решение властей уже не оспорить. На мировые продажи версий для PS2 и Xbox решение повлияет слабо – в Корее они не слишком-то популярны, а вот PC-релиз принесет меньше денег, чем мог бы. Ведь Страна утренней свежести – один из самых крупных в мире рынков компьютерных игр. ■

НОВОГОДНИЙ ПОДАРОК



Вы жалуетесь на то, что на то, что наши диски не всегда читаются? Это еще далеко не худший вариант. Американское подразделение Sony распространило среди тамошних геймеров диск Holiday 2004 с демо-версиями свежих игр, включая Viewtiful Joe 2. В последней крылся ужаснейший глюк – после запуска необратимо стирались все сейвы на карте памяти. С учетом того, что как раз сейчас многие геймеры проходят Grand Theft Auto: San Andreas, «шутка» получилась как нельзя более уместной. Sony уже разослала предупреждение всем владельцам диска, рекомендуя запускать его, вытащив предварительно карту памяти. В таком случае злополучный Viewtiful Joe 2 работает безупречно, и ничего испортить попросту не может. ■





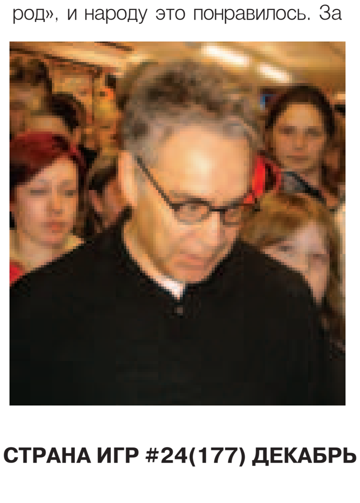
«СФЕРА» ОТПРАЗДНОВАЛА ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ

Девятнадцатого ноября в московском клубе «Самолет-боулинг» состоялось празднование годовщины со дня запуска первой российской MMORPG «Сфера». Сотрудники издательства «1С», компаний «Никита» и «Яндекс» не упустили возможности похвастаться своими достижениями. Надо сказать, им есть чем гордиться: всего лишь за год проект собрал внушительную аудиторию в почти 50000 зарегистрированных пользователей и достиг окупаемости. К знаменательной дате был приурочен выпуск очередного большого обновления «Сфера: Материк власти». Этот add-on не только добавляет новые локации, но и вносит в игру более серьезные изменения: теперь игроки могут выбрать профессию героя, а модифицированный движок отображает доспехи и одежду на моделях персонажей.
Логичным завершением мероприятия стал турнир по Сферическому боулингу, в котором приняли участие приглашенные представители прессы. Сотрудники «Страны Игр» не ударили в грязь лицом: в полуфинал соревнования вышли главред журнала Михаил Разумкин и редактор PC-части Алексей Ларичкин. Последний в результате занял престижное второе место.
В общем, праздник удался. Ну а вся редакция «СИ» присоединяется к поздравлениям в адрес именинницы и желает ей долгих лет жизни. ■



КОМПОЗИТОР «ВК» В РОССИИ!

В середине ноября Москву посетил Говард Шор, известный композитор, автор музыки ко многим фильмам, в том числе к трилогии «Властелин Колец». В России Шор выступал в качестве дирижера на премьере The Lord of the Rings Symphony, которая родилась в результате творческого осмысления тех 12 часов музыки, что были написаны им для фильмов Питера Джексона. Кроме того, маэстро общался с поклонниками – в одном из магазинов сети «Союз» Шор «вышел в народ», и народу это понравилось. За автографами даже выстроилась импровизированная очередь. На подпись приносили, в том числе, игры от Electronic Arts, выпущенные по лицензии создателей фильма – в них тоже звучит музыка Шора. Однако, как признался сам автор на пресс конференции, в создании музыкального оформления игр (нас, разумеется, это интересовало в первую очередь) он принимал только косвенное участие. Аранжировкой и подбором композиций к игровым сценам занимались представители компаний-разработчиков. Маэстро оказался далек от мира компьютеров – с куда большим удовольствием он рассказывал о своих музыкальных экспериментах, например о том, как выбирал экзотический инструмент для одной из сцен фильма, и, наконец, выбрал «расстроенный рояль, по струнам которого бьют рукой в перчатке, обмотанной металлической цепью».
Тем не менее, исполнение The Lord of the Rings Symphony можно считать первым «симфоническим концертом игровой музыки» – весьма популярном за рубежом виде выступлений, ищущем нишу и у нас. ■





ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА» 12.11-25.11

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Grand Theft Auto: San Andreas	145
2	Need for Speed Underground 2	63
3	Ratchet & Clank 3	44
4	Lord of the Rings, The Third Age	20
5	Burnout 3: Takedown	15
6	FIFA 2005	14
7	EyeToy: Play 2	13
8	Ratchet & Clank 2	10
9	NBA Live 2005	10
10	Crash Twinsanity	10

PC (BOX)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Half-Life 2	166
2	The Sims 2	106
3	Need for Speed Underground 2	87
4	Warhammer 40000: Dawn of War	76
5	Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	23
6	FIFA 2005	19
7	Empire Earth (русская версия)	13
8	Warcraft III: Reign of Chaos (русская версия)	13
9	Counter-Strike: Condition Zero	10
10	Far Cry	10

PC (JEWEL)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Hard Truck: 18 стальных колес. Пыль дорог	22
2	Звездные волки	18
3	Саботаж	17
4	Hard Truck: 18 стальных колес. По дорогам Америки	15
5	Конфликт: Вьетнамская война	15
6	Knights of Honor. Рыцари чести	14
7	Barbie – Салон красоты	12
8	Richard Burns Rally (DVD)	10
9	Перл-Харбор	10
10	Call of Duty	10

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. Игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ» 15.11-28.11

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Grand Theft Auto: San Andreas	69
2	Need for Speed Underground 2	55
3	Ratchet & Clank 3	24
4	Medal of Honor: Rising Sun	13
5	Crash Twinsanity	11
6	Burnout 3: Takedown	10
7	FIFA Football 2005	10
8	Def Jam Fight for NY	10
9	Shrek 2	10
10	Terminator 3: The Redemption	10

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеоигр.

ХИТ-ПАРАД 14.11–20.11

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Half-Life 2	VU Games
2	Football Manager 2005	Sega
3	The Sims 2	Electronic Arts
4	Medal of Honor: Pacific Assault	Electronic Arts
5	Rome: Total War	Activision
6	RollerCoaster Tycoon 3	Atari
7	Need for Speed: Underground 2	Electronic Arts
8	Vampire: The Masquerade – Bloodlines	Activision
9	EverQuest II	Ubisoft
10	Doom 3	Activision

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar
2	Need for Speed: Underground 2	Electronic Arts
3	WWE Smackdown! vs Raw!	THQ
4	FIFA 2005	Electronic Arts
5	The Getaway: Black Monday	SCEE
6	Pro Evolution Soccer 4	Konami
7	The Urbz: Sims in the City	Electronic Arts
8	Eye Toy: Play 2	SCEE
9	Ratchet and Clank 3	SCEE
10	Lord of the Rings, The Third Age	Electronic Arts

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Paper Mario: The Thousand-Year Door	Nintendo
2	Need for Speed: Underground 2	Electronic Arts
3	Tales of Symphonia	Namco
4	Donkey Konga	Nintendo
5	Sonic Heroes	Sega
6	Sonic Adventure 2: Battle	Sega
7	FIFA 2005	Electronic Arts
8	The Urbz: Sims in the City	Electronic Arts
9	The Simpsons: Hit & Run	VU Games
10	Sonic Mega Collection	Sega

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Halo 2	Microsoft
2	Need for Speed: Underground 2	Electronic Arts
3	FIFA 2005	Electronic Arts
4	Sonic Heroes	Sega
5	Halo: Combat Evolved	Microsoft
6	Outrun 2	Sega
7	Burnout 3: Takedown	Electronic Arts
8	Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft
9	The Urbz: Sims in the City	Electronic Arts
10	Mortal Kombat: Deception	Midway

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
1	Momotarou Dentetsu USA	Hudson	PS2
2	Naruto: Gekitou Ninja Taisen 3	Tomy	GC
3	Mario Party 6	Nintendo	GC
4	Dragon Ball: Advance Adventure	Banpresto	GBA
5	J. League Winning Eleven 8 Asia Championship	Konami	PS2
6	Kingdom Hearts: Chain of Memories	Square Enix	GBA
7	Magna Carta	Banpresto	PS2
8	Pop n' Music 10	Konami	PS2
9	Legend of Zelda: The Minish Cap	Nintendo	GBA
10	Mario Tennis GC	Nintendo	GC

КОММЕНТАРИЙ

Три игры для GC в японском чарте – событие. Два проекта Nintendo – очередные части всем известных сериалов, а вот файтинг от Tomy – нечто более оригинальное. Не путайте его с играми по мотивам Naruto для PlayStation 2, о которых мы расскажем в следующем номере «Страны Игр».

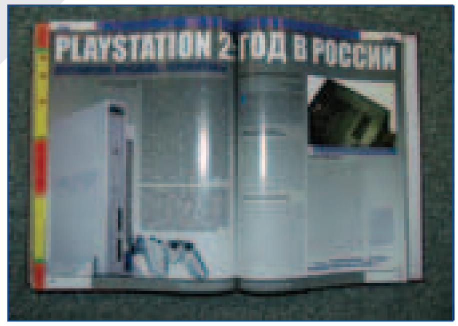
FLASHBACK

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН (WREN@GAMELAND.RU)

1 ГОД НАЗАД — 24 (153) 2003

НА ОБЛОЖКЕ: S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost



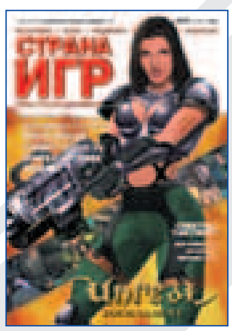


Год назад мы в очередной раз поведали читателям о прелестях проекта S.T.A.L.K.E.R., перспективного детища украинских разработчиков. Игра должна была выйти весной 2004 года, однако ждем мы ее до сих пор. За это время до геймеров успели добраться и Doom 3, и Half-Life 2...

Также внимания заслуживает материал, приуроченный к годовщине запуска PlayStation 2 в России. Необычен его формат – это письмо читателя, несогласного с нашей знаменитой статьей о пиратском рынке видеоигр. Текст вышел замечательный и вполне подходящий по стилю и качеству для нашего журнала, так что мы его снабдили комментариями российских издателей и своими собственными и опубликовали в «Стране Игр» на правах обычного спецматериала. С тех пор лицензионный рынок PlayStation 2 успел развиться, но – увы – не до желаемых масштабов. Пятьшесть локализованных игр и планы относительно еще нескольких – меньше, чем хотелось бы и геймерам, и журналистам. ■

5 ЛЕТ НАЗАД — 24 (57) 1999

НА ОБЛОЖКЕ: Unreal Tournament





Именно тогда игровые издательства впервые поняли, что на играх для мобильных телефонов можно зарабатывать неплохие деньги. Вот только подходящую платформу для этого представила отнюдь не Nokia, а японская телефонная корпорация NTT, предоставляющая своим пользователям режим I-Mode. С тех пор многие хиты для «больших» консолей портируются на японские сотовые телефоны и, увы, не могут быть запущены на европейских или американских мобильниках. Другая назревавшая в тот год революция – скорый релиз самой первой части игры The Sims. Мы говорили о том, что игра будет пользоваться успехом, но и представить себе не могли, что она закрепится в хит-парадах на годы. Главным событием на PC был релиз Unreal Tournament. Мы сочли, что игра знаменует собой «начало новой эры. Эры высокого профессионализма, эры глубокого синтеза сингла и мультиплеера, эры шутеров экстра-класса». ■

3 ГОДА НАЗАД

24 (105) 2001

НА ОБЛОЖКЕ: Return to Castle Wolfenstein



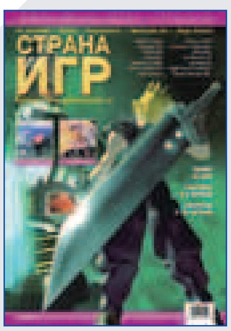


Обнаружил в этом номере свою первую крупную и действительно интересную статью в «Стране Игр» – рецензию на Dragon Warrior VII. В номере были обзоры The Italian Job и Syphon Filter 3, но это ведь проходные игры, сами понимаете. И пусть сериал Dragon Warrior безумно популярен лишь в Японии, все равно для настоящих ценителей он стоит на одном уровне с Final Fantasy. Отмечу также, что в конце 2001 года иссяк поток хитовых проектов для Dreamcast, одним из последних оказался Headhunter. Забавный материал мы публиковали и в разделе Online – о том, как вполне легально можно заполучить себе бесплатный Интернет. По большому счету материал актуален и по сей день, вот только уровень компьютеризации и вообще обеспеченности населения поднялся настолько, что пользоваться им захотят лишь единицы. А куда более серьезный материал попал в разряд «спецов» – рассказ о компании Nival Interactive, одном из самых именитых российских разработчиков. ■

7 ЛЕТ НАЗАД

11 (19) 1997

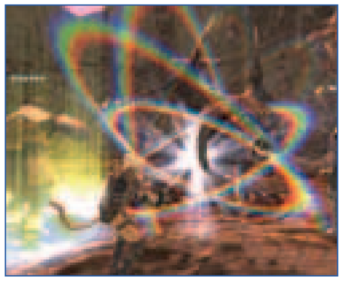
НА ОБЛОЖКЕ: Final Fantasy VII





Уже давным-давно сетевые RPG проникли на страницы «Страны Игр». Семь лет назад мы начали публиковать небольшую серию материалов об Ultima Online. А ведь советы по психологии PK (Player Killer – игроки, убивающие себе подобных) актуальны и поныне – спросите хотя бы наших редакционных фанатов MMORPG, пытающихся «избежать близости» с этими негодяями! Приятные воспоминания вызывает материал о «Вангерах» – первом детище российской компании K-D Lab. Ее ниша – странные игры для хардкорных геймеров, и она еще раз это подтвердила недавним релизом «Периметра». В самых старых номерах «СИ» немалый интерес представляет собой даже реклама. Умиляет вид беременной девочки, упрекающей родителей: «Ну я же просила купить мне тамагочика!». А игровые магазины в то время вовсю торговали консолями Sega Mega CD 2 и Sega Saturn. Даже обучающий компьютер Sega Pico можно было достать без проблем. ■

Анонс российского старта знаменитой MMORPG от Square Enix для большинства геймеров стал приятной неожиданностью. Благодаря грациозным телодвижениям «Акеллы» отечественные пользователи ПК смогут познакомиться с миром Вана'диэль ненамного позже своих европейских собратьев. С механизмом установки игры и подписки на услуги PlayOnline мы уже познакомили читателей в 22(175) номере «СИ», теперь настала очередь рассказа об особенностях очередной «номерной» Final Fantasy – необычной кроссплатформенной MMORPG, заметно отличающейся от других представительниц жанра.





■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, PC ■ **ЖАНР:** MMORPG ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Square Enix (США), Ubisoft (Европа) ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла» ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Square Enix ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** тысячи ■ **ОНЛАЙН:** http://www.playonline.com/ff11eu/index.shtml



Для начала следует развеять сомнения скептически настроенных фэнов сериала: ни о каких попытках наспех прикрутить громкое имя к нейтральном сетевому проекту речи идти не может. Перед нами самый настоящий, полноценный эпизод Final Fantasy – игра, изначально разработанная с учетом богатейшего наследия серии и в полном соответствии с устоявшимися за десятилетия эволюции канонами. Одиннадцатая часть несет в себе вполне ощутимый «дух Final Fantasy», о котором с таким воодушевлением любят рассуждать поклонники сериала. Дело здесь не просто в наличии знакомых представителей фауны в виде чокобо или муглов: сотни узнаваемых черточек интерфейса, боевой системы, методик развития персонажа и самого мироустройства не дают забыть о том, в какой именно вселенной мы находимся. Отрадно, что европейцам и, в частности, россиянам достался прекрасно сбалансированный, стабильно работающий, буквально полированный вариант игры: со времени японского дебюта оригинальной PS2-версии прошло почти два года, за которые проблемный поначалу проект приведен в должный вид, подтянут и аккуратно обшит всеми жизненно важными патчами и дополнениями (в результате чего PC-версия занимает свыше шести гигабайт на жестком диске). Ежемесячная плата за проживание в Вана'диэле равна $12.95.

ЭКИПИРОВКА

Насколько нам известно, в «Акелле» перевели на русский язык пухлую игровую инструкцию, хотя смысл такого шага сомнителен: без знания английского или японского в городах и весях Вана'диэля лучше вообще не показываться. Любой, кто планирует достичь высоких уровней в FFXI, должен быть готов к выполнению командных заданий, где потребуются навыки общения с иноязычными партнерами (русских здесь пока очень мало, а система случайного разброса по

НЕУДОБСТВА?

Почти три десятка игровых серверов носят имена «помощников» из разных частей FF: Ifrit, Valefor, Alexander и так далее. Создав своего персонажа, вы поселяетесь на сервере, выбранном в случайном порядке. Столь необычная методика распределения героев не позволяет, к примеру, друзьям одновременно начать игру в одном городе. Есть, впрочем, возможность обойти это правило, потратив некую сумму гиль, игровой валюты, на World Pass – пароль, дающий обладателю право поселить своего героя на каком-то конкретном сервере. Чаще всего, естественно, такие пароли дарят друзьям. Зачем Square Enix понадобилось городить такой огород – в принципе, понять можно, но удобства это понимание не прибавляет.



ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ valkorn@gameland.ru

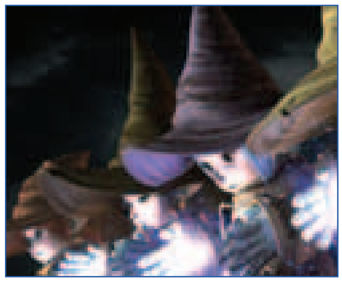
РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

ОФОРМИМ ДВОЙНОЕ ГРАЖДАНСТВО?

FINAL FA













СИСТЕМА ЗАВОЕВАНИЙ И СВЯЗАННЫЕ С НЕЙ ЭКОНОМИЧЕСКИЕ МЕХАНИЗМЫ РАБОТАЮТ КАК ЧАСЫ; ОНИ ДАЮТ ИГРОКАМ ПОЧУВСТВОВАТЬ СЕБЯ ЧАСТЬЮ ЕДИНОЙ НАЦИИ, АКТИВНО И ЦЕЛЕНАПРАВЛЕННО БОРЮЩЕЙСЯ ЗА МИРОВОЕ ГОСПОДСТВО

серверам – смотрите врезку – мешает друзьям начать игру вместе). В незавидной ситуации оказываются модемные пользователи: хотя игра в соответствии с MMO-стандартами оптимизирована в том числе и под пропускную способность dial-up'а, проблемы с соединением по российским телефонным линиям могут здорово испортить впечатление от игры. Таким образом, чтобы оценить все достоинства FFXI, вам понадобится выделенный доступ в Интернет (популярный вариант – ADSL-подключение), владение английским хотя бы на уровне средней школы и готовность социализироваться. Последнее особенно важно: на форумах немало игроков признаются, что стесняются знакомиться и общаться с «живыми» персонажами (очевидно, сказывается опыт традиционно офлайновой игры в Final Fantasy). Как результат – они не могут продвинуться в FFXI дальше определенного уровня.

МЕХАНИКА

«Системные требованиям к игроку» более-менее определены, теперь о самом действе. Основное отличие FFXI от других MMORPG – в уникальных классах персонажей или, пользуясь местным языком, профессий (jobs). При генерации героя вам доступно не так уж много настроек (раса, пол, три варианта телосложения и восемь типов лиц), зато сразу предлагаются шесть классов, причем в любой момент вы вольны их переключать. Зарабатываемый уровень привязан к активному классу, по достижении восемнадцатого уровня открывается возможность выучить полезные «вспомогательные» профессии. Скорость освоения того или иного навыка зависит не только от проявленных умений, но и от выбранной расы. Комбинаций и вариантов огромное количество, каждый из классов помогает занять определенное место в команде, со временем осваивая все более узкие специализации. Выученные спецприемы и заклинания можно объединять, чтобы нанести больший вред противнику (это здорово разнообразит и оживляет сражения, в которых герои, как полагается в MMORPG, атакуют автоматически). Все игровые механики в конечном итоге поддерживают функционирование системы завоеваний. Каждое из государств Вана'диэля, гражданином которых можно стать в начале игры, – королевство Сан д'Ория (The Kingdom of San d'Oria), республика Басток (The Repubic of Bastok) и федерация Виндурст (The Federation of Windurst) – состязаются за власть над прилежащими территориями, а в труднодостижимом идеале – над всем миром. Изначально силы более-менее равны, хотя баланс этот весьма сложный, и зависит он от множества факторов. Раз в неделю ведется подсчет монстров, побежденных гражданами всех трех стран; на основе данной статистики регионы ме-

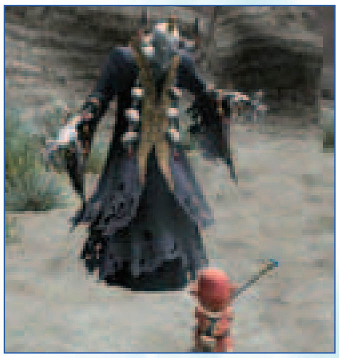
ГЕОГРАФИЯ СКАЗКИ

Расширения Rise of Zilart и Chains of Promatia, включенные в комплект европейского релиза, ввели три новых «занятия» (самурай, ниндзя, драгун) и множество новых локаций с заковыристыми названиями: это пустыня Альтепа, рыболовецкая деревушка Кажам, джунгли Ютунга, пещеры Корролока, храм Уггалепих, порт Норг, вулканический котел Ифрита, ущелье Аттова, горная гряда Улугеранд, Тавназианский архипелаг, руины Псокся, акведук Фомюна и, представьте себе, бухта Бибики.



NTASY XI









ОФИННАДЦАТАЯ ЧАСТЬ НЕСЕТ В СЕБЕ ВПОЛНЕ ОЩУТИМЫЙ «ДУХ FINAL FANTASY», О КОТОРОМ С ТАКИМ ВООДУШЕВЛЕНИЕМ ЛЮБЯТ РАССУЖДАТЬ ПОКЛОННИКИ СЕРИАЛА.

няют хозяев, что незамедлительно сказывается на их, хозяев (или бывших хозяев) экономике. Чем больше земли во владении той или иной нации – тем больше ценных кристаллов может собрать население. Жертвуя кристаллы в казну, игроки повышают свой ранг, получая, в свою очередь, доступ к новым миссиям. От ранга зависит и благосклонность ремесленников, предлагающих удачливым игрокам качественную экипировку (и скупающих у новичков всякую мелочовку). Однако со временем вам придется больше полагаться на городские аукционы, чем на лавки местных кустарей: лучшие предметы встречаются там, где за них больше платят. Система завоеваний и связанные с ней экономические механизмы работают как часы; они дают игрокам почувствовать себя частью единой нации, активно и целенаправленно борющейся за мировое господство, – пусть даже непосредственных вооруженных стычек и не происходит. Здесь есть своеобразный аналог PvP (Player vs. Player) – режим Conflict, но он сведен к добровольным турнирным соревнованиям и серьезного влияния на незадействованных в состязаниях героев не оказывает.

ТЫ – МНЕ, Я – ТЕБЕ

Желающим «прокачать» персонажа по-максимуму, как уже говорилось, придется много общаться. Иначе не получится найти применение своим навыкам – это можно сделать только в командах, формирующихся для выполнения трудных миссий (при игре соло высокие уровни попросту остаются недостижимы). В коллективе добыча делится поровну, а погибнуть от лапы или файербола пришлого монстра куда сложнее, чем в одиночку, – почти всегда к вашим услугам белый маг, поддерживающий здоровье и боеспособность партнеров. Вся соль Final Fantasy XI, как и любой другой MMORPG, именно во взаимопомощи шестерки живых игроков в экстремальной ситуации, в формировании сплоченного коллектива, попутном обогащении и получении ценного опыта, – а уж в заданиях любой степени сложности недостатка не будет. Кому-то сфокусированность на командном вытрясании добра из монстров покажется несколько ограниченной, но при наличии грамотных партнеров такое времяпрепровождение увлекает уж точно не меньше традиционного «сингла», а отсутствие основной сюжетной линии компенсируется тысячами разнокалиберных квестов.

ЛЕПО

Даже с выходом EverQuest II детище Square Enix остается, пожалуй, самой визуально привлекательной MMORPG на рынке. Возраст проекта отлично маскирует высококачественная анимация, типичная для игр сериала Final Fantasy: в плане убедительности моторики здешние персонажи и монстры по-прежнему впереди планеты всей, оставляя далеко позади героев EQII и Lineage II. На максимальных графических настройках туман отступает, чтобы явить панорамы огромных пространств. Моментально бросается в

ВЕРДИКТ

НРАВИТСЯ!



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ

Перекочевавшая из FF Tactics система профессий, фокус на взаимоотношениях с другими игроками, впечатляющая графика.

– МИНУСЫ

Достойная, хотя далеко не самая типичная представительница жанра, неплохо объединяющая черты MMORPG и JRPG.

Достойная, хотя далеко не самая типичная представительница жанра, неплохо объединяющая черты MMORPG и JRPG.



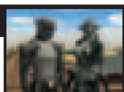
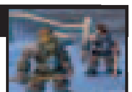




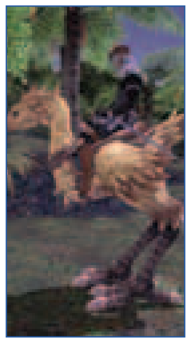
СО СТРАННОСТЯМИ

Базовых конфигураций управления предусмотрено три (две клавиатурно-мышиных и одна с геймпадом), ключевые кнопки переназначить нельзя. Оконный интерфейс неудобен необходимостью постоянно ковыряться в командной строке (авторы почему-то не соизволили выделить под многие «продвинутые» действия отдельные клавиши) и микроскопическим размером курсора. Напрягает необходимость сочинять собственные макросы вдобавок к зубрежке комбинаций клавиш, отвечающих за несколько десятков основных действий. Печатная инструкция подробно распространяется о ненавистной аж со времен FFIX карточной недоигре Tetra Master, а о геймплее самой FFXI рассказывает на удивление скупо.

ЧТОБЫ ОЦЕНИТЬ ВСЕ ДОСТОИНСТВА FFXI, ВАМ ПОНАДОБИТСЯ ВЫДЕЛЕННЫЙ ДОСТУП В ИНТЕРНЕТ, ВЛАДЕНИЕ АНГЛИЙСКИМ ХОТЯ БЫ НА УРОВНЕ СРЕДНЕЙ ШКОЛЫ И ГОТОВНОСТЬ СОЦИАЛИЗИРОВАТЬСЯ.

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ	КРАСИВЕЕ, ЧЕМ
Lineage II: The Chaotic Chronicles 	World of Warcraft 

FFXI НАВЕРНЯКА СТАНЕТ САМЫМ ЖЕЛАННЫМ MMORPG-МИРОМ ДЛЯ ПРИСТАВОЧНИКОВ.



ДВЕ НОГИ – ХОРОШО…

Хождение пешком может изрядно утомить: расстояния приходится покрывать совершенно недетские, путешествие из Бастока в Сан д'Орию может занять минут сорок реального времени. Поэтому, развившись до двадцатого уровня, сразу же доставайте лицензию, позволяющую с комфортом ездить в седле чокобо, – это очень полезная штука. Впоследствии, пройдя кое-какие миссии или прикупив за сумасшедшие деньги билет, вы сможете пользоваться воздухолетами. В каждом городе есть порт, откуда летает регулярный рейс в Джуэно (Jueno), своеобразный аэровокзал Вана'диэля.

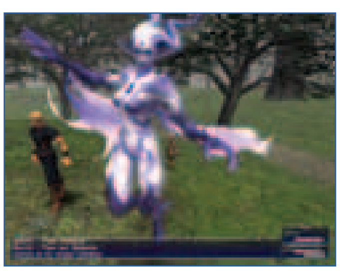
глаза присущее японским разработчикам внимание к деталям: локации аккуратны, спецэффекты не мозолят глаза, а модели сотен персонажей исполнены филигранно. Мелодичные фолк-композиции Наоси Мидзуты, Куми Таниока и Нобуо Уэмацу нисколько не раздражают, а это, наверное, лучший из возможных комплиментов саундтреку MMORPG. CG-ролик в игре всего один, он повествует о темном периоде в истории Вана'диэля и служит достойным вступлением к игре.

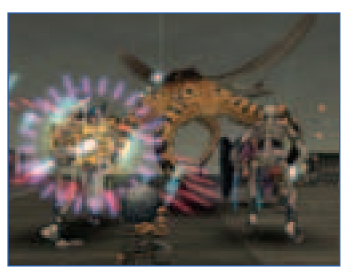
ВОТ БЫ ПРИЖИЛАСЬ!

При всем желании язык не повернется назвать игру идеальной: слишком долго приходится привыкать к интерфейсу (недаром сторонние производители предлагают специальные клавиатуры со встроенным аналоговым джойстиком – эти устройства действительно предпочтительны), многим слишком узкой покажется область применения навыков игрока, странноватым видится решение рассредотачивать геймеров по случайно подбираемым серверам... Тем не менее, положительные стороны налицо: продуманная, отлаженная и четко функционирующая вселенная, затягивающий игровой процесс с упором на социализацию, принадлежность к любимой многими серии, наконец. Не возьмемся строить догадки относительно судьбы, уготованной проекту в нашей стране. Будем надеяться, что в FFXI все-таки возникнет русскоговорящая диаспора, – несмотря на то, что ведущий в Вана'диэль путь достаточно тернист. PC-версия этой игры стала первой MMORPG, которой удалось затянуть в свой мир автора данной статьи. Учитывая врожденную предрасположенность вашего покорного к однопользовательским приставочным проектам, – выдающийся результат. ■









Нравится?
Бери!
товар сертифицирован
RekamPresto
ЦИФРОВЫЕ ФОТОКАМЕРЫ
www.rekam.ru
Цифровой фотоаппарат - это звучит гордо! **Прислушайся** к мнению профессионалов: качество Rekam Presto удовлетворит даже самого взыскательного ценителя современной техники. Почувствуй **новый ритм** жизни вместе с Rekam-Presto.
Rekam

земля обетованная

Текст и фото: Валерий «А.Купер» Корнеев valkorn@gameland.ru

Вылетая в Японию, мы имели неплохое, пусть и несколько, как тогда казалось, гипертрофированное представление о тамошней игровой индустрии. Заклинания «Икэбукуро» и «Акихабара» рисовали в воображении ряды аркад и магазинов, куда вхож и стар и млад, где свежайшие новинки уживаются с проверенной временем классикой. На деле все оказалось раза в три круче, чем представлялось в радужных фантазиях. Даже памятуя об апокалиптических фотографиях ночных очередей, которыми так славятся японские дебюты новых игровых систем, мы не были готовы к увиденному в Токио – городе, за которым давно и заслуженно закрепился статус геймерской Мекки.









«Электрогородок Акихабара» находится в пяти минутах езды от Токийского вокзала. Район, который местные жители сокращают до «Акиба», – едва ли не крупнейшее в мире средоточие магазинов, магазинчиков и лавочек, торгующих электроникой. На выходе из метро нас встречает постер, где Клауд Страйф из Final Fantasy VII: Advent Children рекламирует мобильный телефон Panasonic. Хотя буквально название района переводится как «поле осенних листьев», деревьев здесь мало: сплошь шести- и восьмиэтажные дома, где каждый этаж отведен под конкретную категорию товаров. На первом – мобильники, ноутбуки и камеры, второй этаж– видеоигры, третий – фигурки персонажей аниме, четвертый – сборные модели роботов, пятый – хентайные игры, а на шестом – порнография. Причем те же видеоигры присутствуют не в виде десятка новинок для самой популярной консоли, как это бывает у нас: наравне со свежими хитами здесь целые стеллажи картриджей для Famicom и SuperFami, Neo-Geo и WonderSwan, дисков для Dreamcast, Mega CD и PC Engine – вся история местной игровой индустрии как на ладони. Это магазин-музей. Модем для Mega Drive? Пожалуйста. Датчики Para Para в подарок Говоруну? Легко. Маракасы к Samba De Amigo? Нет проблем. Картридж с первой Final Fantasy для восьмибитки? Какие-то 700 иен (200 рублей*), и он ваш. ➤

* Здесь и далее цены по курсу на начало декабря 2004 года.









Нынешняя Акихабара росла из возникшего в пятидесятых годах рынка электродеталей, вплоть до середины девяностых была эдаким аналогом Митинского радиорынка в Москве (с поправкой на размеры – более 800 магазинов!), но в последние годы ее куда проще соотнести с легендарной Горбушкой: видеоигры, кино, аниме и всевозможный мерчандайз активно теснят на полках широкоэкранные телевизоры и системы объемного звука, компьютеры, комплектующие и уже упомянутую порнушку. Есть и несколько книжных магазинов, где добрую половину ассортимента составляет всевозможная манга; и специальные косплей-кафе для геймеров и отаку, где посетителей обслуживают официантки в костюмах персонажей игр и аниме. При желании тут можно бродить целый день, выцепляя раритеты из крохотных лавочек в близлежащих переулках. Если знать места, какая-нибудь перчатка-манипулятор для NES или стереоочки для PS2 запросто обойдутся вполовину дешевле, чем в Sofmap на главной улице. Как правило, Акибу покидаешь с огромными пакетами, печатью блаженства на лице, вусмерть исхоженными ногами и совершенно пустым бумажником, а завалявшихся в карманах монеток (почти вся мелочь спущена на *гасяпоны* – шарики с игрушками, как в Shenmue) еле-еле хватает на билет в метро. Ты знаешь, что обязательно вернешься. ➤

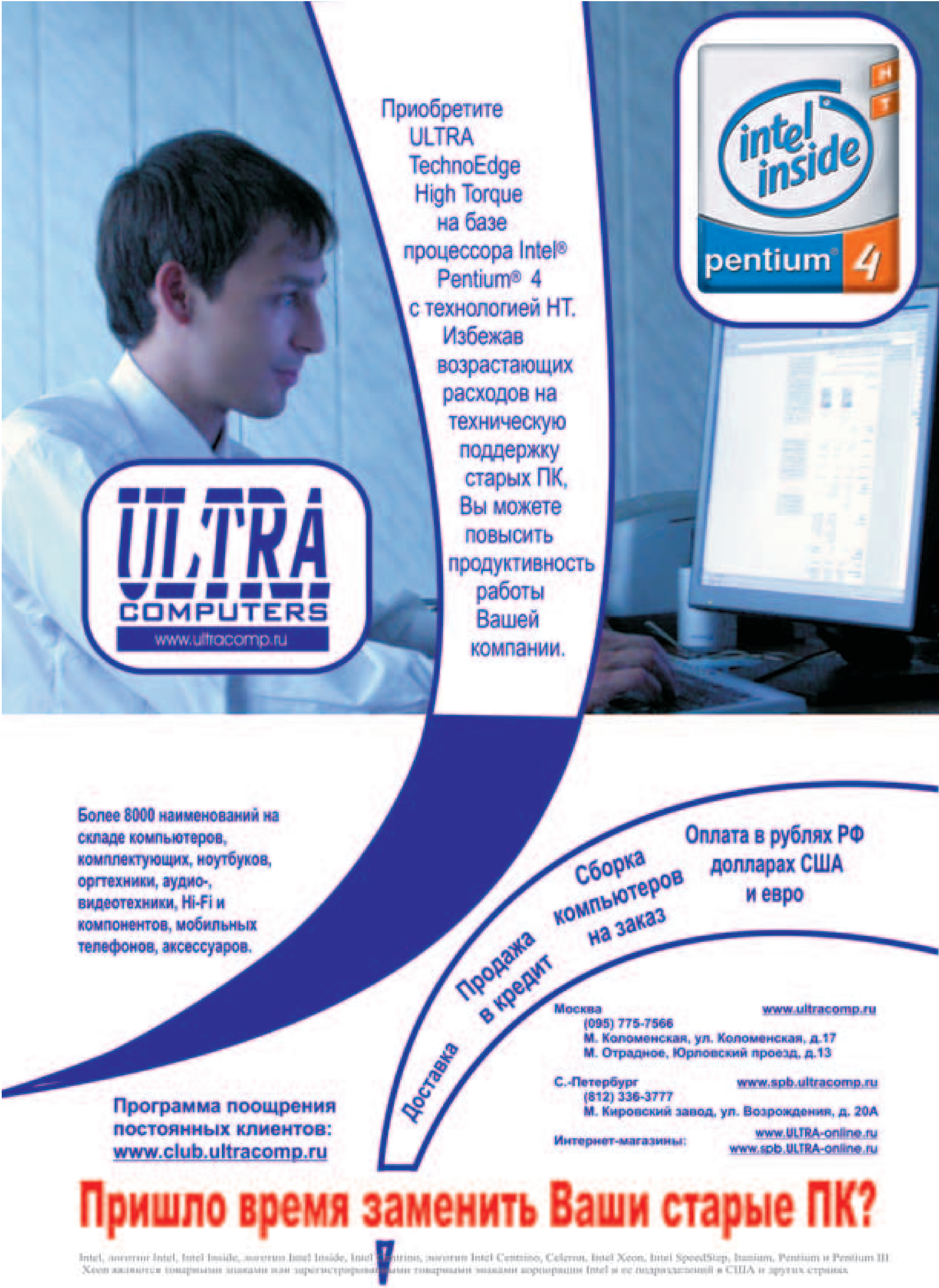












Приобретите
ULTRA
TechnoEdge
High Torque
на базе
процессора Intel®
Pentium® 4
с технологией НТ.
Избежав
возрастающих
расходов на
техническую
поддержку
старых ПК,
Вы можете
повысить
продуктивность
работы
Вашей
компании.
intel inside
pentium 4
HT
ULTRA
COMPUTERS
www.ultracomp.ru
Более 8000 наименований на складе компьютеров, комплектующих, ноутбуков, оргтехники, аудио-, видеотехники, Hi-Fi и компонентов, мобильных телефонов, аксессуаров.
Доставка
Продажа в кредит
Сборка компьютеров на заказ
Оплата в рублях РФ долларах США и евро
Москва
www.ultracomp.ru
(095) 775-7566
М. Коломенская, ул. Коломенская, д.17
М. Отрадное, Юрловский проезд, д.13
С.-Петербург
www.spb.ultracomp.ru
(812) 336-3777
М. Кировский завод, ул. Возрождения, д. 20А
Интернет-магазины:
www.ULTRA-online.ru
www.spb.ULTRA-online.ru
Программа поощрения постоянных клиентов:
www.club.ultracomp.ru
Пришло время заменить Ваши старые ПК?

Японец может либо работать, либо играть – к такому выводу приходишь, побродив по Токио несколько дней. Выкладывается местный житель в обоих случаях одинаково, по полной. Акихабара – рай для любителей домашних развлечений, но никто не отменял и коллективный гейминг: с завершением рабочего дня многоэтажные развлекательные залы в Икэбукуро и Синдзюку наводняют тысячи служащих – в дополнение к уже отрывающимся там старшеклассникам и студентам. Варианты времяпрепровождения бесконечны: хотите – гоняйте шарики по лабиринтам автоматов *пачинко*; хотите – присоединяйтесь к хардкорщикам на последних этажах аркад, где установлены все файтинги из числа увидевших свет за последние двадцать лет; если вы с девушкой – попробуйте ухватить «клешней» UFO Catcher плюшевого Тоторо для нее и что-нибудь ностальгическое от Nintendo – для себя. Если в большой компании – можно поплясать на Dance Dance Revolution, постучать в барабаны Taiko no Tatsujin и принять участие в многопользовательской сетевой баталии Dragon Chronicle – это последний писк местной аркадной индустрии: целый батальный комплекс с чувствительными к нажатию экранами, сохранением характеристик героя на карту памяти и единым удаленным сервером статистики. Стоимость попытки варьируется от 50 до 200 иен (13-55 рублей).









На Синдзюку с головой ныряешь в субкультуру, которую мы потеряли с изгнанием из российских кинотеатров «Морского боя», «Сафари», «Конька-горбунка» и «Автоpалли». Разговоры об отмирающем рынке игровых автоматов справедливы где угодно, кроме Японии. Пускай молодых игроков уже не прельщают ни Street Fighter во всех его инкарнациях (самым популярным файтингом, кстати, сейчас считается не SF и даже не VF4 Evo, а Guilty Gear Isuka – но только в среде «отцов»), ни вертикальные и горизонтальные шутеры (что не мешает уважаемым игровым заведениям содержать автоматы R-Type или Raiden в идеальном состоянии) – эксперименты вроде вышеописанной Dragon Chronicle и ряда других онлайновых многопользовательских аркадных игр привлекают внимание все новых геймеров. Танцевальные автоматы по-прежнему высоко котируются среди старшеклассниц в коротких юбочках и молодых людей, за ними пристально наблюдающих. Почти все гоночные имитаторы объединены попарно, попадаются связки по четыре и даже восемь аппаратов: соревнования с компьютерными противниками давно вышли из моды. В крупных аркадах можно встретить дорогущие малосерийные установки вроде трясущейся и раскачивающейся кабины для F-Zero AX – «реактивное» удовольствие идет по цене в 300 иен (82 рубля) за одно continue, и оно того стоит.



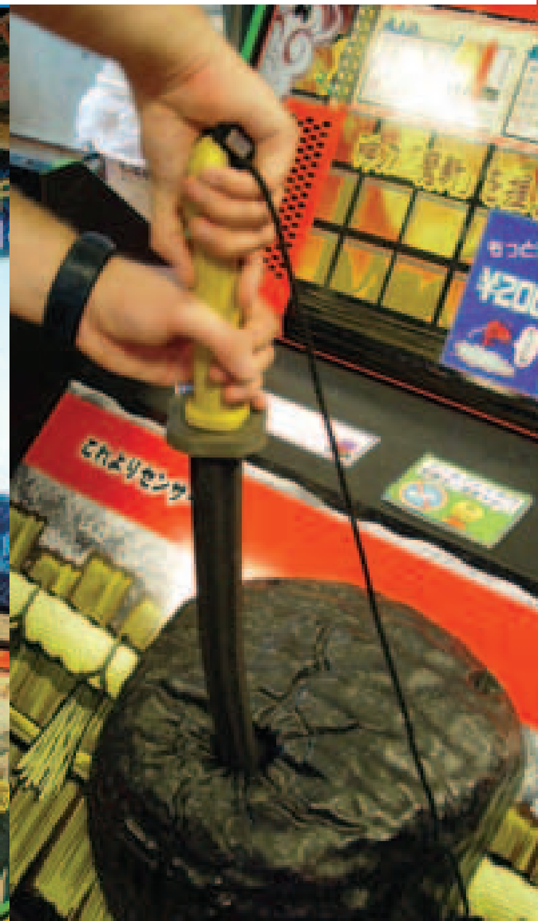






Наиболее любопытным и неожиданным опытом для нашего главреда стало размахивание бутафорским мечом перед экраном имитатора самурайских поединков Mazan: Flash of the Blade от Namco. Геймплей, как и в Para Para Paradise, основан на отслеживании специальными сенсорами движений игрока, вернее его оружия. Технология точная, удары по врагам засчитываются самым честным образом. Даже если бы Миша не удовлетворился результатом, к его услугам были бы еще с десяток уникальных игровых систем, включая имитацию езды на водных лыжах, управления истребителем и пассажирским поездом, скачки с пластмассовыми конями и тренажер клавиатуры на базе экшна с героями Lupin III... В будние дни где-то к часу ночи посетители аркад мигрируют в сторону станций метро и электричек (отоспаться дома, с утра на работу), а в выходные толпа растекается по окрестным барам, ресторанчикам, клубам и караоке-боксам, чтобы продолжить веселье до утра. И только самые рьяные игроманы застывают перед экраном: в пепельнице дымится сигарета, рядом недопитая бутылочка сока, немигающий взгляд – штурмует непроходимый уровень в очередном Metal Slug. Нельзя сказать, что на этих людях держится индустрия, но они – яркие представители токийской игровой культуры, без которых местные аркады утратили бы свой шарм. ■












www.asus.ru
ASUS
HEART OF TECHNOLOGY
Серия видеокарт ASUS Extreme A
Extreme AX800
Extreme AX600
Extreme AX300
Инновационные технологии ASUS:
САМЫЕ МОЩНЫЕ PCI-Express РЕШЕНИЯ ОТ ASUS
ASUS GameFace Live
Решение для аудио/видео связи в режиме реального времени
ASUS VideoSecurity Online
Создание собственной системы безопасности и видеонаблюдения
ASUS OnScreenDisplay
Позволяет изменять различные настройки экрана, не покидая игру
ASUS SmartDoctor
Оптимизация производительности ПК и функций безопасности
ASUS SmartCooling
Динамически настраивает скорость кулера видеокарты для бесшумной работы
ASUS HyperDrive
Обеспечивает 3 способа динамического разгона видеокарты
PCI EXPRESS

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO



Шутеры по «Звездным войнам» замечательны тем, что похожесть врагов совершенно оправдана: дроиды штампуются на заводе.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox ■ **ЖАНР:** FPS
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** LucasArts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** LucasArts
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2005 года

http://www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?





В пригодном для снайпера месте надо скомандовать «занять позицию». Иначе замордуют!



Клоны незначительно отличаются даже внешне: например, у дальнего на морде газовая маска.

ИГОРЬ СОНИН
zontique@gameland.ru

LucasArts бесцеремонно отодвинула выход Republic Commando, запланированный изначально на прошедшую осень. Авторы не объяснили задержки, но ясно: студию не столько поджимали сроки разработки, сколько снедало стремление примазаться к славе последнего фильма «Звездных войн», который появится на экранах мировых кинотеатров в мае следующего года.

Плохой пример EA и ее трилогии beat'em up по мотивам «Властелина колец» оказался заразительным. Джордж Лукас следует тем же путем, выпуская игру загодя, до появления соответствующего фильма. Star Wars: Republic Commando покажет придуманных для Revenge of the Sith противников, ландшафты невиданных доселе планет, дополнительную технику (и знакомых дроидов), а главное, даст шанс побывать в шкуре знаменитого клонированного солдата. Здесь, правда, нас немножко обманывают. Главные герои игры не обычные вояки (clone troopers), а коммандос (clone commando), о которых в фильмах – ни слова. Clone commando были созданы как промежуточное звено между clone troopers и элитными ARC troopers (Advanced Recon Commandos), которых тренировал лично Джанго Фетт. ARC troopers тоже не задействованы в пяти кинокартинах, но зато фигурировали в американском комиксе Star Wars: Republic от Dark Horse Comics. Ну что, разобрались в терминологии? Тогда давайте поближе взглянем на игру.

МЫ НАШ, МЫ НОВЫЙ...

Для спецназовского симулятора Republic Commando дизайнерам LucasArts нужны были не сверхсильные солдаты, но и не пушечное мясо, коими являются киношные clone troopers. Сценарист Джастин Ламбро подвел черту: «Если возникла серьезная проблема, вам поможет один ARC или сотня clone troopers, или четверо clone commando». Дизайнеры немного переработали броню пехотинцев, отражая таким образом ее повышенную эффективность, заменили стандартную бластерную винтовку на более миниатюрное, модифицируемое оружие, которое легким движением руки превращается в снайперку или гранатомет. Так появились на свет главные герои.

Идею подхватил Тим Лонго, режиссер Republic Commando. Три года назад игра задумывалась как обычный шутер от лица ничем не примечательного клона-пехотинца. Вступать в противоборство с зарождавшимся Star Wars: Battlefront никому не хоте-



Аскетизм интерьеров космических станций известен, благодаря ему авторы смогли уделить больше времени проработке персонажей и спецэффектам.



Интересно, если бы Снейк решил шнырять по дремучему югу в костюме солдата-клона, как бы восприняли столь эпатажное поведение обыкновенные советские часовые?


Искусственный интеллект прогрессирует: бойцы научились прятаться друг за другом…


…и ловко стрелять в спину более прытким товарищам.


Не боимся никого, семеро на одного! Кто не спрятался, сам дурак.

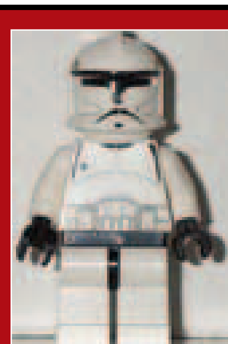
лось, и Тим обратил внимание на симуляторы спецназа, SWAT и Rainbow Six. «Концепция игры начала обретать очертания, – вспоминает Тим, – но я не знал одного: как мы подадим игрокам интригу вселенной «Звездных войн»? В обычных тактических шутерах полно скучного микроменеджмента, которому никак не место «в далекой галактике». Чтобы донести до потребителей дух творений Лукаса, мы изобрели один великолепный механизм».

СОН РАЗУМА

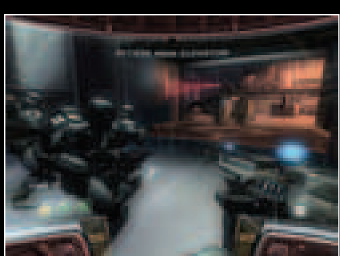
«Великолепный механизм» Тима покажется ветеранам Rainbow Six 3 натуральным оболваниванием, но Republic Commando в стане тактических шутеров – это, как Medal of Honor в жанре FPS, в первую очередь развлекательное времяпрепровождение, и лишь потом реалистичность, накал страстей и скрежет зубовный. Механизм называется One Touch Squad, а его суть в следующем: все приказы отряду отдаются одной и той же кнопкой, назначение которой жестко привязано к контексту игровой ситуации. Спускаться вниз на тросах, занимать позицию за укрытием, обезвреживать бомбу и взламывать дверь подчиненные будут по нажатию клавиши F (или кнопки A на геймпаде Xbox). Чтобы подсказать игроку, как именно будет исполнен в текущий момент его приказ, игра подсовывает голографические проекции, изображающие «заряженное» действие. Если около массивной двери вы увидите, как одна синюшная фигура склонилась над панелью управления, а вторая притаилась за углом с гранатой в руке – значит, движок подсказывает команду «breach, bang & clear», для отдачи которой в Rainbow Six пришлось бы нудно ковырять меню. Republic Commando сам

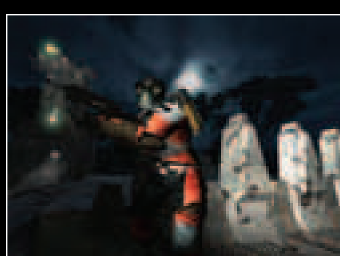
АТАКА КЛОНОВ

Республиканская клонированная солдатня создавалась как мощная, многоцелевая ударная сила, исходным материалом для которой послужил легендарный наемник Джанго Фетт. На взросление клонов уходило 20 лет, но благодаря насильственной акселерации и насыщенным тренировкам воины росли в два раза быстрее, реагировали на боевые ситуации, как разумные люди, а не как запрограммированные дроиды, и быстро доказали свое превосходство над машинами.

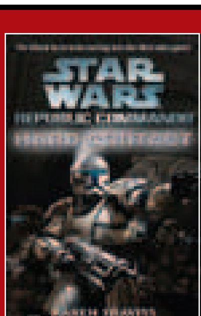


ДЖОРДЖ ЛУКАС ОБЕЩАЛ, ЧТО ШЕСТОЙ ФИЛЬМ СТАНЕТ САМЫМ МРАЧНЫМ ИЗ ВСЕЙ ДЖЕДАЙСКОЙ ЭПОПЕИ, И РАЗРАБОТЧИКИ СЛЕДУЮТ «ЛИНИИ ПАРТИИ».





КНИЖНОЕ ОБОЗРЕНИЕ



Мегакорпорация Лукаса обожает выпускать книжки, будь то художественные изложения сценариев, киносаги или серия детских рассказов о приключениях сиротинушки Бобы Фетта. Игру сопровождает уже опубликованная книга Hard Contact, в которой описаны параллельные события: отряд республиканских коммандос выполняет задание в тылу врага, специалист-подрывник теряется в катакомбах и встречает одинокую девушку-падавана Этайн Тур-Мукан…

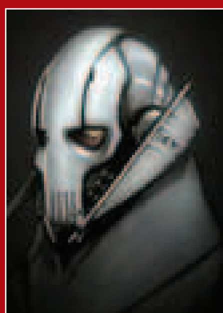

Перед началом миссии голографическое начальство зачитывает список заданий. На шлеме командующего налеплен гребешок: значит, он из тех клонов, которых тренировал сам Джанго Фетт.


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА
КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ 2
ДОМИНАТОРЫ
ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ САГИ
ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЖИВОМ МИРЕ С ЭЛЕМЕНТАМИ СТРАТЕГИИ
WWW.RANGERS.RU
© 2004, ЗАО "1С", www.games.1C.ru © 2004, Elemental Games, www.elementalgames.com Все права защищены.

В ОБЫЧНЫХ ТАКТИЧЕСКИХ ШУТЕРАХ ПОЛНО СКУЧНОГО МИКРОМЕНЕДЖМЕНТА, КОТОРОМУ НИКАК НЕ МЕСТО «В ДАЛЕКОЙ ГАЛАКТИКЕ».

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ГРИВИУС

Republic Commando впервые познакомит поклонников сериала с предводителем дроидов по имени General Grievous, которому отведена ключевая роль в третьем фильме. Утративший органическое тело генерал искусен в ближнем бою, прекрасно владеет бластером, в свободное время охотится на джедаев ради развлечения. Собирает на поясе рукоятки световых мечей поверженных воинов и уже присматривается к оружию Анакина Скайуокера и Оби-Вана Кеноби.





Вообще, враждебные Трандошанцы существуют в двух вариантах: жадные до наживы работорговцы или беспринципные, умелые наёмники.

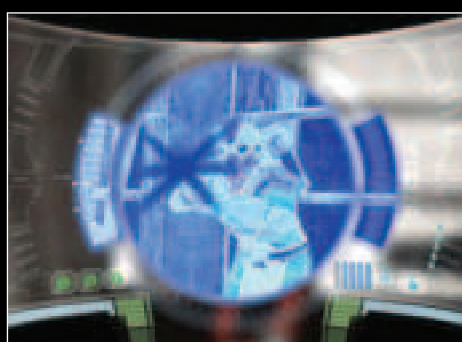
подсказывает лучшее решение, не забивая голову играющего сложными тактическими заморочками.
За четырьмя функциональными клавишами скрываются четыре прямых приказа, которыми ограничивается словарный запас клонированного командира: построиться, зачистить помещение, обыскать и обезвредить, отменить предыдущее действие. Такая немудреная раскладка позволяет сохранить элементы тактического шутера и, в то же время, ни на секунду не отрывать внимание игрока от бушующих на экране звездновоинских спецэффектов. Тим замечает: «Настоящие командиры и сами рады бы остановить время, расписать маршруты своих подчиненных, подправить приказы, разъяснить каждому ситуацию на поле боя. Только фигушки. А раз они не могут, почему мы должны давать такой сверхконтроль игроку?»
Джордж Лукас обещал, что шестой фильм станет самым мрачным из всей джедайской эпопеи, и Тим следует «линии партии». «Мы черпали вдохновение из «Звездных войн» и современных фильмов про войну одновременно», – сознается мистер Лондо. Оттуда пришла идея одарить клонов характерами, которых у них, по логике вещей, быть не должно. Разработчики оправдываются, что, мол, клоны одинаковы только с рождения, и хотя они проходят один и тот же курс тренировок, какой интерес играть за отряд близнецов, которые выглядят, звучат и движутся совершенно одинаково? Поэтому четыре болванчика были наделены порядковыми номерами и характерами милитаристского склада.

СПАСТИ РЯДОВОГО 08/425

Персонаж, управляемый игроком, (серийный номер RC 01/138) командует группой и не является яркой, проработанной личностью. Номер сороковой – правая рука лидера, матерый ветеран, наизусть знающий устав и готовый претворять его в жизнь на любой планете галактики, а также талантливый компьютерщик, способный взламывать разнообразные инопланетные ЭВМ. Номер шестьдесят второй – крепкий весельчак, любитель тяжелого вооружения и ненавистник военной техники, на которую набрасывается, как бык на красную тряпку. Номер ноль седьмой – снайпер, молчаливый и расчетливый. Не любит болтать по пустякам и брать пленных.
Интерфейс оформлен так, чтобы игрок сдружился с товарищами по оружию и вжился в роль клона в белой броне. Камера будто на самом деле сидит внутри солдатского шлема с Т-образной прорезью. Спецэффекты поддерживают иллюзию: на бронированное стекло брызгает кровь противников, крошечные дворники вытирают ее с экрана, индикаторы в левом нижнем углу показывают текущее состояние скафандра, наверху высвечивается следующая цель миссии. Разработчики старательно избегают использовать в сюжете светлых и темных джедаев. Действующие лица игры – обычный, не испорченный потусторонними силами спецназ, который полагается на мощь оружия и взаимовыручку, борется против таких же солдат, разве что чуть хуже подготовленных.
Четырнадцать миссий основной кампании перебрасывают мостик от второго эпизода саги к эпизоду третьему, а многопользовательские режимы развлекут любителей лукасовского творчества в любое время. Обещана скудная троица обязательных для шутера режимов deathmatch, team deathmatch и capture the flag. На серверах Xbox в бой пойдут от двух до четырех солдат одновременно, компьютерная версия поддерживает до шестнадцати бойцов в одном матче.
Отложив релиз, авторы мудро избежали попадания под рождественскую раздачу. Зимние блокбастеры не оставят камня на камне от любого, пусть даже самого хорошего проекта, а в марте тоскующая по новой части «Звездных войн» публика примет игру с должными почестями. Мы стоим в толпе встречающих и теребим в руках шляпу: если придет пора подбрасывать ее в честь Republic Commando, будем первыми. ■



Режиссер решил избавиться от известных персонажей. Чубакка, прости.



В снайперку вмонтированы иные режимы зрения, а к автомату привинчен фонарик.



Текстуры! Верните текстуры! Поверхности не могут быть такими блестящими.


SAMSUNG
10 ЛЕТ
в России
X-RING
INCORPORATED
Мы предлагаем
нашим клиентам
только
самое лучшее
SAMSUNG
Системные
решения
www.x-ring.ru
www.x-tool.ru
Компьютеры и серверы X-Ring
для корпоративных пользователей
с супертонкими мониторами
SyncMaster 173P, 710V, 193P, 910M
обеспечивают исключительное качество изображения.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? Х



КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Хвалебные оды Ubisoft давно уже стали привычным элементом статей игровых журналов, уместны они и сейчас. Поглощение компании Red Storm, в результате которого появилась возможность работать с самым известным автором военно-политических триллеров в мире, состоялось уже давно, однако в последние год-два все без исключения бренды стали использоваться куда более грамотно, чем раньше. Кажется, будто за что ни возьмется Ubisoft – все принесет издательству или славу, или деньги, или – что самое приятное – и то и другое.

Spinter Cell стартовал позднее, чем Ghost Recon или Rainbow Six, однако быстро выделился среди других проектов «от Тома Клэнси» как наиболее массово популярный (не путать с известностью) и качественный. Флагман целого семейства сериалов. Игра, способная отнять часть аудитории у самого Metal Gear Solid, технически совершенная, отличающаяся великолепным дизайном. Однако Ubisoft умеет не только делать хорошие игры, но и зараба-

тывать на них большие деньги, планировать свои действия на годы вперед. Чтобы серьезно ускорить производство сиквелов, вторая часть была поручена шанхайской студии компании, третья же – опять монреальской. Тот факт, что промежуток между поступлением в продажу Chaos Theory и Pandora Tomorrow составит менее года, не должен пугать геймеров – на деле работа над третьей частью заняла в два раза больше времени. Схожий принцип применялся и для другого важнейшего сериала – Prince of Persia, и оправдал себя на все сто процентов. Если честно, получать качественный сиквел раз в год куда приятнее, чем пять лет кормиться обещаниями, на которые горазды многие японские и западные издательства.

ПРОФЕССИЯ – ШПИОН

Splinter Cell: Chaos Theory – это, конечно, никакая не революция в жанре, не найдете вы в ней каких-то сногсшибательных изменений в качестве графики или оригинальных приемов. Однако концепция игры как раз и предполагает, что вполне достаточно предоставить абсолютно новый сюжет, а также обновить геймплей и дополнить список красивых эффектов, чтобы получилось достойное продолжение. Для пущей убедительности необходимо объяснить покупателям, в чем же заключается «новая фишка» серии. В Chaos Theory это всего лишь... появление в арсенале Сэма Фишера (главный герой, если кто-то не в курсе) ножа. Смеяться не стоит – такое незначительное, казалось бы, нововведение серьезным образом меняет стиль прохождения уровней, атмосферу игры. Перерезать горло противнику, перед этим шепнув ему на ушко пару ласковых, – совсем не то же, что и бесшумно «снять» его из винтовки. Безликая мишень в прицеле и живой, теплый противник у вас в руках – чувствуете разницу? К тому же расстреливать врагов издалека – занятие пусть не для трусов, но все же слишком легкое для настоящих геймеров. Подкрасться незаметно, имея в руках лишь примитивное холодное оружие, – вот вызов, который разработчи-



РАБОТА СО ЗВУКОМ

Линейка «заметности» в Chaos Theory разделилась на две – одна отвечает за то, насколько хорошо вы маскируетесь от врагов (собственно, она и унаследовала все черты старой линейки из Pandora Tomorrow), вторая – за издаваемые героем звуки. Именно с последней связано важное нововведение. Дело в том, что во многих помещениях есть естественные шумы, их уровень отмечается одним из индикаторов на линейке. Если все стучит и гремит, работает музыка, то Сэм может передвигаться относительно спокойно – никто его не услышит. В тихом же помещении малейший шорох может привлечь внимание охраны. Второй индикатор на линейке как раз и показывает уровень шума, вызываемого действиями героя. Если он ниже естественного – все хорошо. Выше – ждите беды. Все очень просто. Разработчики же получили возможность придумывать миссии, где геймеру нужно синхронизировать свои действия со звуком, например, грома. Услышали очередной раскат – стреляйте. Стало тихо – стоите на месте и ждете. Добавление этой фичи потребовало серьезного усовершенствования игрового движка. Теперь распространение звуковых колебаний рассчитывается более-менее честно, с учетом архитектуры уровней.

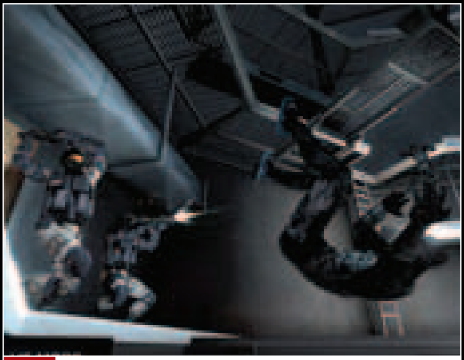


Висеть на потолке, поджидая охранника, могут не только ниндзя.

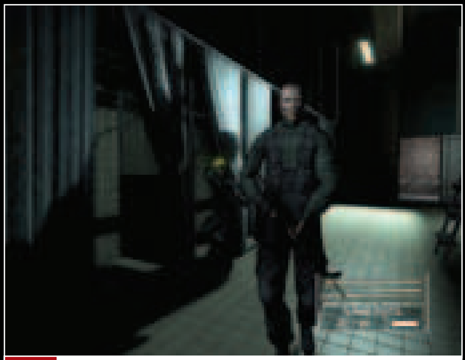


Вода в Splinter Cell традиционно куда красивее, чем в Metal Gear Solid.

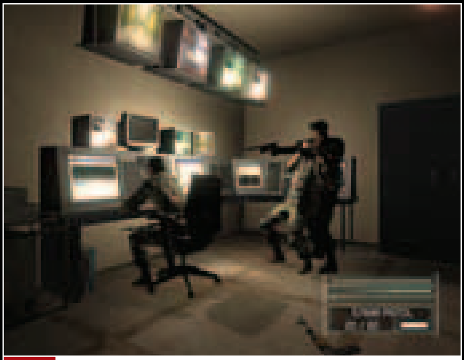
ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



В игре такие красивые кадры, конечно же, будут редкостью. Но модели героев по ним оценить можно.



Настоящий шпион всегда нападает сзади. Главное – грамотно спрятаться.



Возможность брать в заложники врагов активно используется во время прохождения уровня.

ки бросают нам теперь. Опять же, наличие ножа расширяет свободу действий – им противников можно не только убивать, но и «вырубать», оставляя при этом в живых. Как во все том же Metal Gear Solid, если помните. Задания миссий и сюжет Chaos Theory предполагают, что резать горло всем без исключения нельзя, – мирный итог «беседы» с противником также будет востребован. С учетом того, что Splinter Cell, в отличие от Metal Gear Solid, не является сюжетно-ориентированным боевиком и разнообразие игрового процесса есть главная его изюминка, разработчики просто обязаны ставить перед геймерами сложные задачи с несколькими различными решениями, из которых им предстоит выбрать наиболее безопасное. Конечно, подобные обещания раздавали многие – к примеру, те же создатели сериала Syphon Filter, но в Chaos Theory мы действительно увидим заявленное – это доказывает версия игры, продемонстрированная на выставке Game Stars Live! Например, представьте такую задачку: вам нужно проникнуть в хорошо охраняемую палатку и выкрасть ценные документы. Можно атаковать ее в лоб, надеясь справиться с несколькими солдатами одновременно. А можно и прокрасться мимо них, разрезать брезент и попасть внутрь незамеченным.

НЕТ СКРИПТАМ!

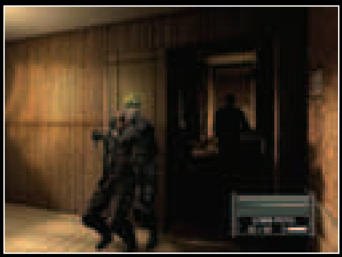
Разработчики исправили немногие ошибки, встречавшиеся в оригинальном Splinter Cell. Например, это касается порядка выполнения тех или иных действий – ранее скрипт жестко предписывал его, даже если это противоречило здравому смыслу. Теперь же все спорные ситуации разрешаются в пользу геймера. Кроме того, игра позволяет пропускать некоторые малозначимые задания, не наказывая за это провалом всей миссии. Что тоже вполне логично – не зря ведь уже давным-давно придумана система основных и дополнительных квестов или целей. Если вспомнить древний вертолетный боевик Jungle Strike, то там теоретически задания допускалось выполнять в произвольном порядке, однако в реальности все зависело от их содержания и взаимосвязи – так теперь будет и в Chaos Theory.

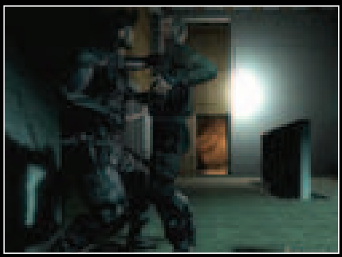
Если говорить о деталях собственно геймплея, то более «честными» ста-

ЧЕЛОВЕК, ПРИДУМАВШИЙ ФИШЕРА

Том Клэнси родился 12 апреля 1947 года, лишь из-за плохого зрения не попал в армию и, следовательно, пропустил войну во Вьетнаме. Зато «виртуально» он знал о холодной войне все, увлекался историей флота, в том числе и советского, публиковал статьи об СССР. Жизнь работника страхового агентства кардинально переменилась после выхода в свет его первого романа – «Охота за Красным октябрем» (The Hunt for Red October), позже экранизированного и ставшего основой для нескольких игр по мотивам. Каждая новая книга становилась бестселлером, большая их часть была в середине девяностых издана и в России. К сожалению, самые последние романы пока на русском языке недоступны, включая и Rainbow Six. Наконец, в 1996 году Клэнси начинает сотрудничество с игровыми компаниями, в первую очередь – с Red Storm. Выходят также фильмы и сериалы по мотивам его работ, к примеру – «Все страхи мира» (The Sum of All Fears). Энергия Клэнси кажется неиссякаемой – военно-политические конфликты придумываются им один за другим. Достоверность их может быть подвергнута сомнению, но она куда выше, чем у творений голливудских сценаристов.







ЖИЗНЬ И СМЕРТЬ

В Chaos Theory решения надо принимать быстро, и система управления к этому идеально приспособлена. Да и внешне все выглядит как надо. Как только Сэм приблизится к врагу, он станет более сосредоточенным, рука коснется ножа, герой будет готов к любым действиям, которые для него придумает геймер. В первую очередь ему надо решить, хватать ли противника руками либо же атаковать. Во втором случае есть два варианта – убить сразу либо же обездвижить точным ударом. Управление на Xbox таково: правый шифт отвечает за смертельные атаки, левый – за более гуманные. Учтите, что в случае, когда вы схватили врага, чтобы допросить, в конце концов все равно придется думать, что же делать с ним дальше. Правый шифт – смерть, левый – жизнь. Решайте. У второго варианта есть как минимум один плюс – шума поднимется меньше. Кроме того, некоторых врагов нельзя убивать – это запрещают условия задания.


ЧЕРНЫЙ ПОНЕДЕЛЬНИК
КРИМИНАЛЬНОГО ЛОНДОНА
КАК ПРОВЕДЕШЬ ЕГО ТЫ?
the Getaway
Черный понедельник
TM
PlayStation.2
Только для PlayStation.2
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation.
The Getaway: BlackMonday © 2004 Sony Computer Entertainment Europe. "The Getaway" and "Black Monday" are trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.
СУБТИТРЫ
НА



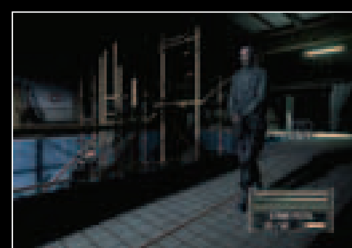




Так как наш журнал читают дети, анекдот про Супермена, Человека-невидимку и очень-очень красивую девушку, рассказывать не стану. Отмечу лишь, что Сэм Фишер пользуется неизвестными широкой публике достижениями американского ВПК.

СЕТЕВОЙ РЕЖИМ

В Pandora Tomorrow впервые был представлен сетевой кооперативный режим, однако лишь в Chaos Theory он будет полноценным. Никакого соперничества, никаких победителей и проигравших – двое агентов должны работать сообща, чтобы пройти специально придуманный набор миссий. Есть и специально подготовленные для этого режима персонажи. Сингл-кампания связана с сетевой сюжетно, но они не идентичны. Геймерам придется достаточно часто помогать друг другу, например – забираться наверх, если высота не позволяет сделать это одному. Chaos Theory поддерживает соединение через Интернет, по локальной сети или же в режиме сплит-скрин, так что опробовать многопользовательский режим смогут все желающие.

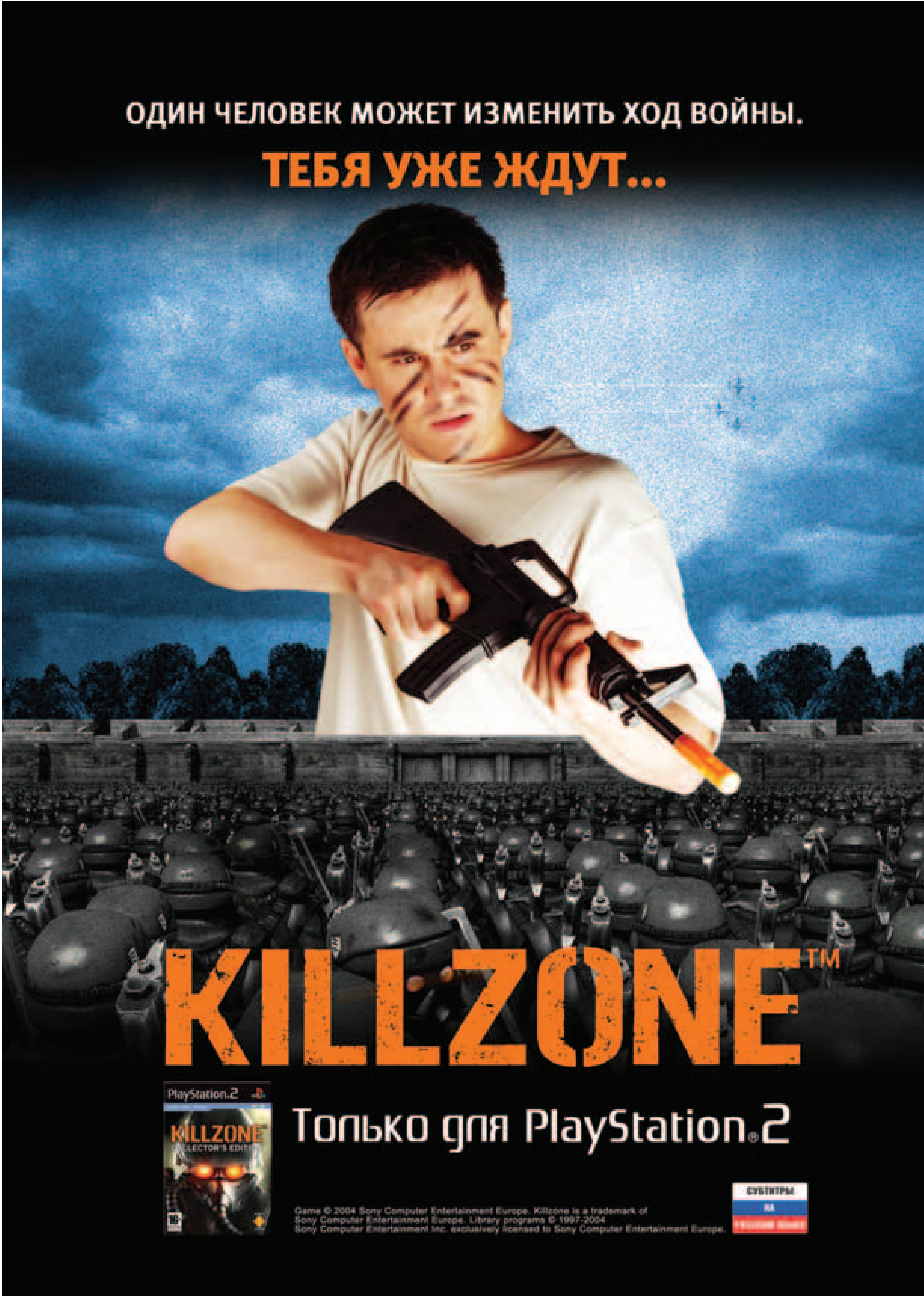


ли, например, тревоги, поднимаемые охранниками. Ранее Сэму требовалось тщательно прятать тела убитых врагов, а в случае покидания игровой зоны происходило ее «сканирование» с целью определить, может ли кто-то их найти. Даже если на этот момент там не было ни одного живого супостата. Чтобы предупредить геймера о возможности поднятия тревоги, на экране имелся специальный индикатор, в Chaos Theory отсутствующий. Почему его убрали? Да потому что теперь, как и в Metal Gear Solid, враги могут поднять шум только в случае, если действительно заметят искомые трупы. Так куда честнее. И сложнее – ведь вы никогда не знаете, не произойдет ли вышеописанное через секунду-другую.

Серьезное улучшение AI врагов также повлекло за собой нововведения. Представленная впервые в Pandora Tomorrow возможность насвистывать, привлекая к себе врагов, таит куда большую опасность, чем раньше. Конечно, это хороший способ выманить гада и спокойно убить его, однако теперь идущий в вашу сторону охранник будет настороже и окажется способным постоять за себя. Даже обыкновенные двери (вернее, преодоление этого важнейшего – без шуток – рубежа) играют теперь важную роль в геймплее Chaos Theory. Для начала, например, можно воспользоваться оптическим кабелем и подсмотреть, что же находится по ту сторону. Если хочется пройти незаметно, можно открывать дверь медленно (аккуратно шевеля «аналогом»). Тогда Сэм не произведет шума и никто его не заметит. В случае, когда там находится враг, можно вышибить дверь ногой, заодно и красиво «вырубив» охранника. Наконец, есть и старомодный способ – взяться за ручку и пройти внутрь самым что ни на есть обычным способом. В случае, когда дверь закрыта на замок, его следует взломать с помощью отмычки, либо ножа. Второй способ быстрее, но останутся следы, легко обнаруживаемые врагами. Это вам не классическая схема «подойти и нажать на кнопку, чтобы дверь открылась».

ВРАГИ ИЛИ ДРУЗЬЯ?

Говоря о Splinter Cell, сложно удержаться от сравнений с сериалом Metal Gear Solid. При всех различиях концепций, оба шпионских боевика пересекаются в области механики геймплея, и здесь детища Konami и Ubisoft одинаково хороши. Целевая аудитория несколько разная – именно поэтому в Metal Gear Solid все шпионские изыски вторичны, а игровой процесс не страдает от чрезмерной сложности, а в Splinter Cell глубоко вторичен сюжет, зато каждый новый элемент геймплея отвечает всем современным требованиям к реалистичности. Геймеры со стажем уже давно разобрались, какой подход им ближе, и знают, что им ждать – Snake Eater или же Chaos Theory. Поэтому руководство обоих издательств не боится совпадения дат релиза своих игр – в Европе это весна 2005 года. Новичкам же проще всего будет приобрести и ту и другую, чтобы самостоятельно решить, кто же им нравится больше – Сэм Фишер, защитник свободы и демократии, или же более трезво мыслящий Солид Снейк и плоды фантазий Хидео Кодзимы. И, естественно, наличие у вас дома коробочки с Pandora Tomorrow или оригинальным Splinter Cell – не повод для игнорирования Chaos Theory. ■



ОДИН ЧЕЛОВЕК МОЖЕТ ИЗМЕНИТЬ ХОД ВОЙНЫ.
ТЕБЯ УЖЕ ЖДУТ...
KILLZONE™
PlayStation.2
KILLZONE
Только для PlayStation®2
СУБТИТРЫ
НА
Game © 2004 Sony Computer Entertainment Europe. Killzone is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Library programs © 1997-2004 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.



■ **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox ■ **ЖАНР:** RPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Cenega Publishing
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Tannhauser Gate ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 28 февраля 2005 года

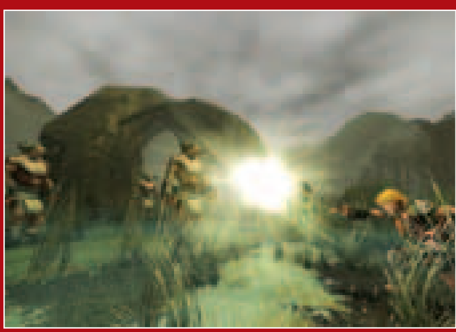
http://www.therootsgame.com

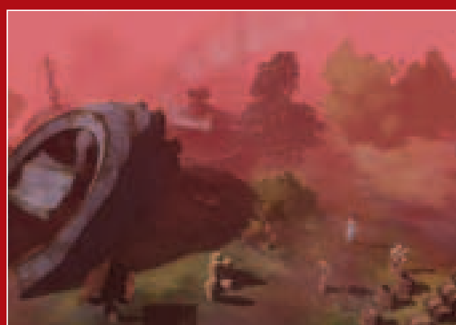


Средневековые пейзажи, кельтская архитектура и европейские по сути своей костюмы выполнены с характерной для японских дизайнеров вычурностью.



«Ян, над нашим некогда прекрасным миром нависла роковая опасность. Смотри, на земле перестала расти трава, а небо заволокло мутной белесой пеленой».







THE ROOTS

ФРАГМЕНТ СЮЖЕТА

... Ян и Фэй засыпают в пустыне. Спустившиеся с небес люди-птицы нападают на спящих, хватают их и бросают в Колизей, сражаться на потеху толпе. Одолев гигантских змей и скорпионов-переростков, герои с ужасом наблюдают, как из-за ворот на них выдвигается громадный огр, словно пришедший прямиком из «Властелина колец». Когда гибель, кажется, неминуема, мужественного вида механик сажает свою летательную машину прямо на арену и взмывает с нашими героями в воздух. Кто все эти люди? Что произошло? Где мое полотенце? Ответы на эти вопросы вы узнаете в полной версии The Roots.

ИГОРЬ СОНИН
zontique@gameland.ru

Большинство японских проектов выходит на консолях. Многие восточные ролевые игры популярны на Западе. Сопоставив эти два факта, разработчики приходят к логичному выводу: кто даст писишникам настоящую JRPG, тот не на шутку разбогатеет. Но на практике подобные предприятия обычно заканчиваются провалом. Septerra Core, Silver, Oni – эти обладавшие неоспоримыми достоинствами проекты лишь насмешат знатока восточной игроиндустрии. Очередную попытку занять пустующую нишу предпринимает польская команда Tannhauser Gate с «японской» RPG The Roots.

ПРО УШИ

Уши Square Enix торчат даже из трейлеров игры. Превью-видео, показанное на E3, начинается с залитого светом экрана, на котором проступают черные буквы, – это фирменный прием Square, использованный во вступлениях к Chrono Cross и первым трехмерным Final Fantasy. В мае журналистам не был продемонстрирован геймплей, но вступительный ролик расставил все точки над i: противостояние двух мультяшного вида молодцев напоминало бой Скволла и Сейфера в FF VIII.

Традиционные для JRPG драматичные истории о сложных человеческих отношениях поляки смешивают с основанным на кельтских легендах сюжетом. Некий Хранитель приглядывает за Древом, в корнях которого заключен страшенный Демон. Когда дерево начинает увядать, садовник посылает приемного сына в путешествие, узнать, что стряслось и как с этим справиться. Родной сынок Гарет (злой) остается дома, точит зуб и кинжал, но ослушаться не может. Юный Ян (добрый) собирает вещи и отправляется в путь... Конец вступительного ролика.

В жертву сюжету принесена генерация персонажа. Юноша начинает игру плохоньким бойцом, и хотя игроку дозволено выбирать специализацию подопечного (воинскую), превратить паренька, например, в мага не удастся. Странствующий рыцарь соберет группу из четырех человек, среди которых, подмигивают разработчики, будет несколько девушек. «Внутрипартийные» отношения, подборка побочных квестов, обязательные для хорошей JRPG мини-игры, интеллектуальное (карточное?) развлечение и сверхмощные

МЫ С ТАМАРОЙ ХОДИМ ПАРОЙ

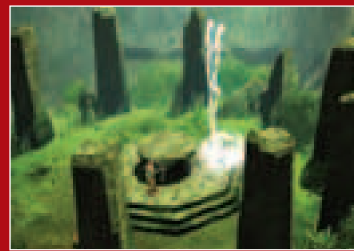
ПЕРСОНАЖАМ THE ROOTS ПАЛЕЦ В РОТ НЕ КЛАДИ

Несмотря на громкие обещания разработчиков, девушек среди основных персонажей всего две (между ними и главгероем возникнет любовный треугольник). Это горделивая восемнадцатилетняя Фэй, хранительница Древа Воды, и горячая Насира (на фото), на год младше соперницы. Кроме них к герою присоединятся Авек, хранитель Древа Воздуха, «человек, которого не зовут» по имени Андаал (Аурон, Аурон!), гротескный вампир Влад, гном Гартон и злобный Гарет, сводный брат Яна.













«Почему твои два мумия маленькие, а мой здоровый, как тролль?!» – проорал гном, потрясая секирой и бряцая доспехами. «Потому что твой – мумий-тролль!»



ВСТУПИТЕЛЬНЫЙ РОЛИК РАССТАВИЛ ВСЕ ТОЧКИ НАД I: ПРОТИВОСТОЯНИЕ ДВУХ МУЛЬТЯШНОГО ВИДА МОЛОДЦЕВ НАПОМИНАЛО БОЙ СКВОЛЛА И СЕЙФЕРА В FINAL FANTASY VIII.

заклинания, призывающие божественных существ, – все один в один скопировано с Final Fantasy. Хотя основная сюжетная линия пряма и снабжена должным количеством впечатляющих сценок на движке, скрупулезно исследуя закоулки мира, герои не только подрастут в уровнях, но и, возможно, встретят экстравагантных персонажей, которых могли бы и пропустить.

ДУБИНА И ВОРОЖБА

Разработчики осознают, что термин JRPG не применим к польской игре, и классифицируют свое детище не как RPG или hack'n'slash, а лишь как action. Во главу ролевого угла ставятся простота и наглядность изменяемых характеристик. Основные параметры каждого героя – это количество здоровья и маны, навык атаки и защиты. Враги видны на карте до начала боя, как в Star Ocean 3, и схватки со слишком сильными монстрами можно при желании избежать.

Если же команда идет в наступление, подключается боевой движок, напоминающий одновременно о сражениях из Grandia 2 и Final Fantasy. Обмен ударами ведется в пошаговом режиме. У каждого персонажа тикает счетчик «времени активации», и когда он покажет нужное значение, герой сможет совершить что-нибудь героическое. Те, кто копят силы, не стоят без дела: в зависимости от ваших указаний и собственных параметров, они защищаются или контратакуют. В баталиях The Roots расположение подопечных играет настолько значительную роль, что движок позволяет указать, в какую сторону нужно отойти атакующему после удара. Тактически выгодная позиция дает преимущество: например, атаки со спины куда более убедительны, чем «лобовые», а спрятавшийся за товарищами лучник становится неуязвим для холодного оружия врага.

Что касается магии, то она разбита на четыре элементальные школы (вода, огонь и так далее), в каждой по восемь десятков спеллов. Персонажи-волшебники не только получают новые заклинания в своей сфере, но и аккумулируют опыт на каждое уже известное колдовство. Кстати, самые сложные виды удается познать только с помощью магических свитков, повторное изучение которых позволит более эффективно применять этот вид магии.

Удивительно, с какой смелостью и элегантностью поляки строят The Roots из восточных и западных кирпичиков одновременно. Но представляя, насколько прекрасной станет игра, сочетающая лучшие черты двух направлений, помните: до сих пор примирить Восток с Западом не удалось никому. ■



Спецэффекты явно не удались. Кажется, между воинами и монстрами залетела шаровая молния с зеленым хвостом. Да, монстры с угловатыми гривами не впечатляют.

ВОЗЬМИ С СОБОЙ!

The Roots: Gates of Chaos на консоли от Nokia являет собой приквел к полновесной The Roots, выходящей на PC и Xbox. Игра, однако, похожа скорее на трехмерную копию Diablo 2 с двумя характерными полосками здоровья и маны. Сюжет Gates of Chaos куда более незамысловат, зато играющие смогут выбрать класс персонажа (волшебница, вор, колдун, паладин, амазонка) и заниматься избиением фауны как в одиночестве, так и в компании прочих обладателей N-Gage.

THE ROOTS GATES OF CHAOS

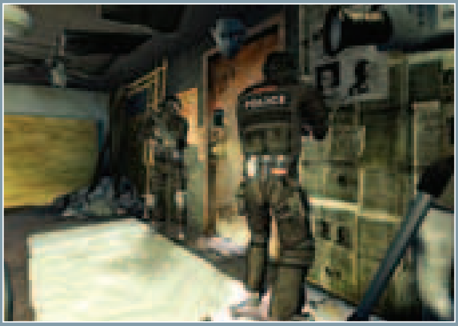
■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: tactical shooter ■ ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi Universal
■ РАЗРАБОТЧИК: Irrational Games ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА: 2005 год

http://www.swat4.com

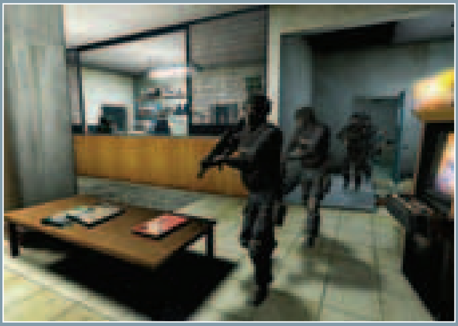


С игровыми скриншотами пока негусто. Этот, очевидно, постановочный: кирпичи лежат на ботинках левого полицая, а не под ними.


Гордон Фримен убивает наших полицейских! Вот что бывает, когда обещаешь «графику уровня Half-Life 2».







SWAT 4

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

Исполнительного продюсера SWAT 4 Роба Ирвинга однажды спросили, зачем он делает свою игру.
Роб ответил, что сериал SWAT достаточно долго отсутствовал на рынке, мол, сейчас важно вернуть ему былую славу, показать геймерам, что SWAT – это, понимаете ли, не на форточке качаться. «Мы берем все лучшее, что было в третьей части, и намазываем это, как маслом, конкурентоспособной графикой, натасканным AI и еще большей реалистичностью».
И не забывайте, добавим мы от себя, про несуетливый мультиплеер, который сможет потягаться если не с Counter-Strike, то с Rainbow Six 3.

ИГОРЬ СОНИН
zontique@gameland.ru

В феврале 2002 года Sierra анонсировала SWAT: Urban Justice под лозунгом «больше, чем SWAT 4». В мае уже Vivendi, как новый издатель, объявила о бесповоротной отмене Urban Justice в пользу SWAT 4. Забыв о побочных продолжениях, команда Irrational делает четвертую часть прямым сиквелом третьей «серии».

SWAT 3 появился в крайне неудачное время: Quake III и Unreal Tournament покоряли апологетов шутеров, а Rainbow Six: Rogue Spear захватил умы поклонников спецназовских симуляторов. Игре досталось скромное местечко под солнцем, и нынешние разработчики, ни на шаг не отступая от концепции, намереваются обойти все грабли, стучавшие по лбу их предшественников из Sierra.

Одиночная кампания состоит из дюжины несвязанных миссий. Игрок видит со стороны жизнь команды спецназа, управляя в заданиях лидером, и только им. Если этот персонаж погибнет, миссия автоматически закончится. Опций тактического планирования нет, но во время брифинга позволено ознакомиться с планом операции, прослушать советы специалистов-аналитиков, свидетельства очевидцев и первый звонок в 911.

На дело выходят пять человек, поделенных на две команды. Все бойцы носят в шлемах мини-камеры, благодаря которым командир видит, что происходит с подчиненными. Более того, играющий может перехватить управление товарищем, вертеть его головой и стрелять за него, но двигаться персонажи могут только под контролем AI, следуя приказам лидера.

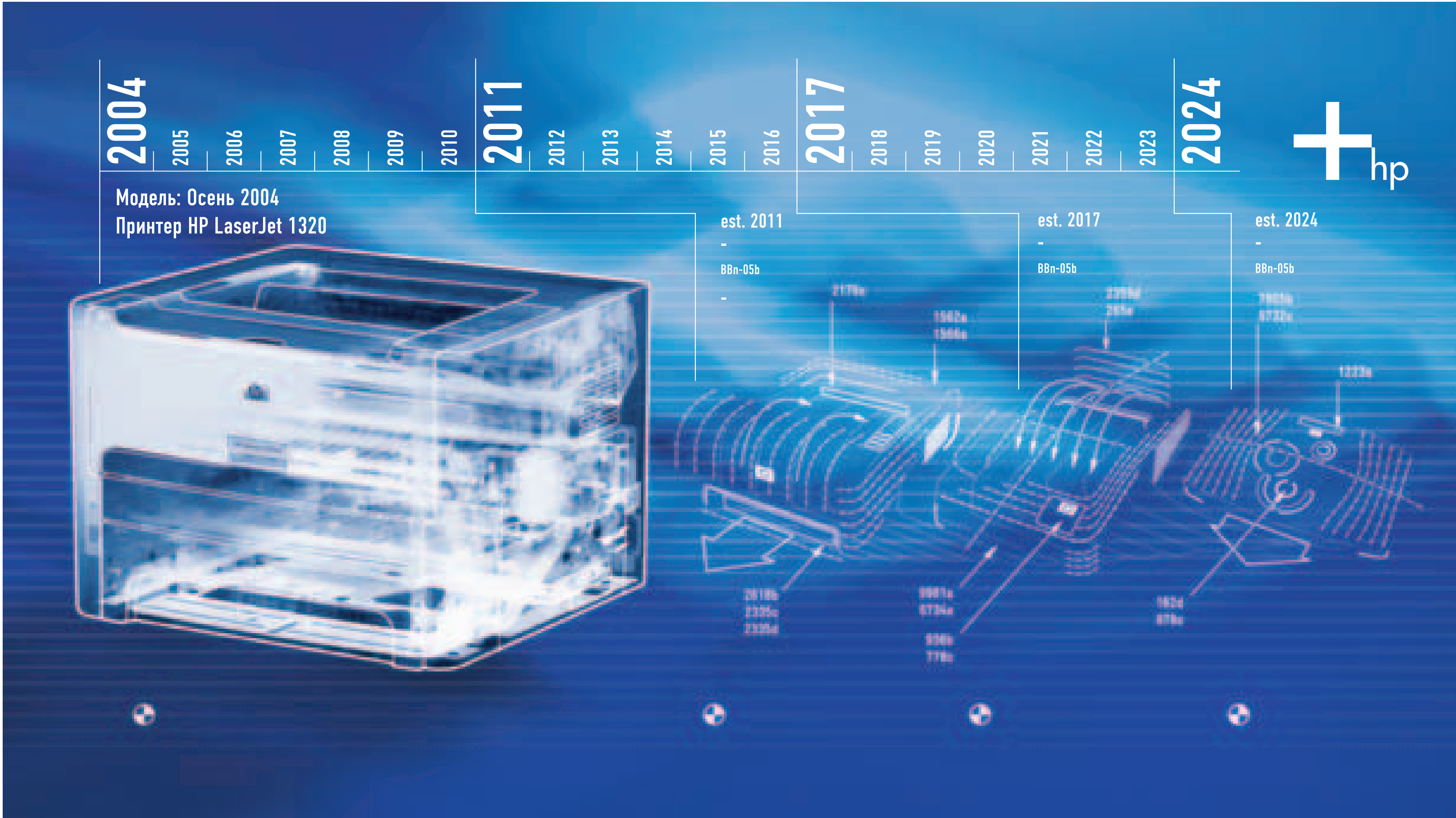
Интерфейс отдачи команд, страшно неудобный в SWAT 3, сведен к норме, принятой в тактических играх. Указания либо отдаются по старинке, из ветвистого меню, либо с помощью контекстно-зависимых приказов. Закрытая дверь рассыпается ворохом опций: просунуть под нее мини-камеру и доложить, что там происходит; попробовать, заперта ли; открыть; открыть и зачистить помещение; открыть, бросить гранату и зачистить; взорвать замок и взять тепленькими. Конечно, все действия можно проделать и лично.

SWAT 4 использует движок Unreal, способный выдавать графику практически на уровне Half-Life 2. В общем, если «иррационалы» не сваляют дурака, то не SWAT будет зваться «R6 про полицейских», а следующий Rainbow Six станет известен как «SWAT 4 про военных». ■

РУКИ ВВЕРХ! БРОСАЙ ОРУЖИЕ!

SWAT – САМЫЙ ЧЕЛОВЕЧНЫЙ ШУТЕР

SWAT 3 известен реалистичным поведением так называемых «подозреваемых». В каждой локации задан некоторый уровень морали, в пределах которого может меняться настроение врагов. Так, гопники в парке побросают оружие при одном виде пятерых вооруженных мужчин в бронежилетах, а религиозный террорист будет драться до конца. Но и он дрогнет, если увидит, как расправившиеся с его товарищами спецназовцы направляют оружие в его сторону. Впрочем, в SWAT ценятся люди, умеющие взять противника живьем. Для этого в игре есть кнопка «орать» (от «Полиция, сдавайтесь!» до «Руки вверх, с%ка!») и множество приспособлений, не приводящих к летальному исходу, вроде тазера и перечного баллончика.



Принтеры HP LaserJet. Будущее доступно уже сегодня.

Выбирайте новые модели принтеров HP LaserJet, которые доступны теперь по цене предшествующих! HP LaserJet 1010, 1160 и 3015 mfp — это компактные размеры, максимальная производительность и простота в эксплуатации для пользователей, которые хотят создавать документы профессионального качества с минимальными затратами. Обратите внимание на нашу новинку — надежный персональный принтер HP LaserJet 1160: его отличает высокая скорость черно-белой печати, компактность и превосходная совместимость. Какую бы модель принтеров HP LaserJet вы ни предпочли, вы можете быть уверены, что нашли идеальное соотношение цены и качества.



HP LASERJET 1010

- Скорость печати: 12 стр/мин
- Разрешение: до 600x600 т/д
- Выход первой страницы: менее чем через 10 секунд
- Память: 8 МБ
- Нагрузка: до 5 000 страниц в месяц



HP LASERJET 1160

- Скорость печати: 19 стр/мин
- Разрешение: 600x600 т/д
- Выход первой страницы: менее чем через 10 секунд
- Память: 16 МБ
- Процессор: 133 МГц
- Нагрузка: до 10 000 страниц в месяц



HP LASERJET 3015 mfp

- Скорость печати/копирования: до 14 стр/мин
- Факс-модем: 33,6 Кб/с
- Разрешение при сканировании: до 9600x9600 т/д
- Память: 32 МБ
- Нагрузка: до 7 000 страниц в месяц

Узнайте о преимуществах принтеров HP LaserJet прямо сейчас!	ТЕЛ.	**8 800 200-3-500** звонок бесплатный
	САЙТ	**www.hp.ru**

hp invent

- **ПЛАТФОРМА:** Xbox ■ **ЖАНР:** racing
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Microsoft
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** февраль 2005 года

http://www.xbox.com/forza





FORZA MOTORSPORT

МАШИНКИ!

Всего в Forza Motorsport так или иначе примут участие две сотни лицензированных автомобилей. Среди них ловкие Dodge SRT4 и Acura RSX, шикарные Mercedes SLR и Porsche Carrera GT, классические 69 Chevy Camaro SS и Pontiac GTO. Авторы привычно обещают, что AI, управляющий машинками, задаст жару.

ИГОРЬ СОНИН
zontique@gameland.ru

Когда японцы объявили, что в Gran Turismo 4 не войдут сетевые режимы мультиплеера, фаны плакали в подушки, а маркетологи Microsoft на радостях закатили пьянку.

Новый Xbox-эксклюзив Forza Motorsport в мгновение ока из «убийцы GT4» превратился в игру, которая если не «лучше GT4», то уж «больше GT4» точно. Девелоперы держат в рукаве сразу три туза: подробную систему повреждений, обилие сетевых режимов и возможности тюнинга, которые сделали бы честь Need for Speed Underground 2.

При этом Forza Motorsport не опускается до аркадного уровня NFSU2. Каждый из сорока способов изменить начинку машины сказывается на ее характеристиках. Навеска антикрыла и альтернативного бампера влияет не только на внешний вид машины, но и на ее аэродинамику. Встроенный графический редактор позволяет создать свой рисунок, скомбинировав до сотни «слоев» на одной машине. Особые инструменты по одному нажатию перенесут зеркальное отражение художества на другой борт авто или подкорректируют его для новой, только что купленной машины. Вышедшие в онлайн посредством Xbox Live 3.0 игроки увидят именно такие, уникальные машины оппонентов, и если Juiced хвастает 72 триллионами апгрейдов, в Forza Motorsport одних вариантов покраски уже больше.

Выкатив своего зверя в онлайн, игроки участвуют в тысячах рейтингов сразу – по лучшему времени на каждой трассе, лучшему кругу в зависимости от машины, максимальной скорости – движок собирает огромное количество статистики. При загрузке игры необходимо выбрать регион (Америка, Европа, Япония), раз и навсегда определив набор доступных автомобилей. Европейцы смогут перекупить некоторые японские машины только онлайн, у настоящих японских игроков.

Не останутся без дела и лишенные сети геймеры. В однопользовательской кампании гонщики зарабатывают деньги, собирая гарем сексуальных авто. Новички могут кататься с помощью автоматических советников, получать удовольствие от несложных гонок и потихоньку копить на обновки, а профи, полностью контролирующие машину, в случае победы получают бешеные деньги. Сохраняя стопроцентную реалистичность симулятора кольцевых гонок (раллийные режимы отсутствуют по идейным соображениям), авторы обещают реализовать невиданное – богатую систему повреждений автомобиля. Однако ни одного скриншота с покореженной машиной нам до сих пор не представили.

Microsoft скупала разработки направо и налево, и в библиотеке игр на Xbox набралось достаточно всяких проектов. Хотя и хороших аркадных гонок хватало, ради серьезного автомобильного симулятора приходилось возвращаться к PS2. Кажется, эти времена прошли – в лице Forza Motorsport появится альтернатива творению Кадзунори Ямаути. ■

GT4-КИЛЛЕР? ИЛИ НЕ КИЛЛЕР?

ОТВЕЧАЕТ ДЕН ГРИНУОЛТ, ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР

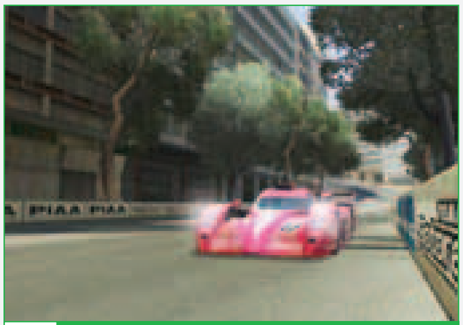
«Нам часто задают подобные вопросы, и мы, честно говоря, не хотели бы мериться силами с GT4. Мы тут все без ума от Ямаути-сана и его команды, многие из нас попали в игровую индустрию именно благодаря Gran Turismo. Forza и GT4 принадлежат к одному жанру, но у нашего проекта предостаточно собственных, уникальных черт. Например, у нас работает система повреждений, доступны апгрейды и твикинг, а ни того ни другого в GT4 нет и в помине. Мы надеемся продвинуть жанр, открыв игрокам-симуляторщикам огромный мир «неофициальных» запчастей. А система повреждений проследит, чтобы никто не подумал тормозить о стену или ограждение».



Движок рассчитывает давление на каждое колесо – при таком маневре машина кренится.



Модными моделями авто похваляются многие гоночные игры. Но здесь и пейзажи хороши.



Для гоночных авто доступно совсем немного апгрейдов, зато вариантов окраски – тьма.

■ **ПЛАТФОРМА:** Xbox ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sammy (США) / SEGA Europe (Европа)
■ **РАЗРАБОТЧИК:** InterServ ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 8 февраля 2005 года (США) / март 2005 года (Европа)

http://www.ironphoenix.com

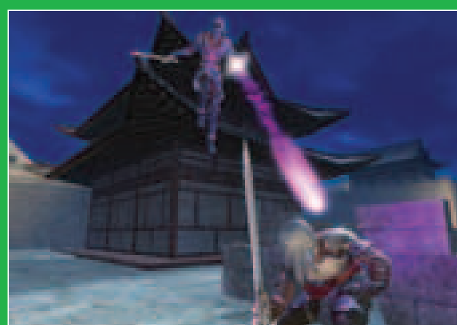


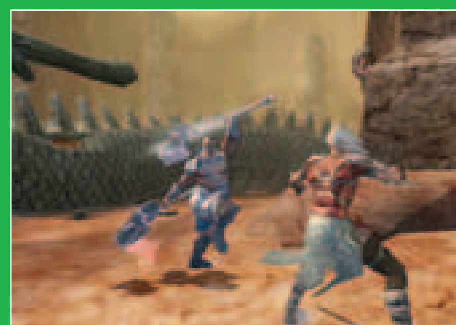
Если враги наседают, поможет «бросок Ки». Мистическая энергия растолкает противных на нестыдное расстояние, достаточное для маневра.



Прыжки, полеты и беготня по стенам, неотъемлемые части китайской мифологии, в игре присутствуют в бешеных количествах.







IRON PHOENIX

ПРЫГАЛКИ

Дизайнеры осознают огромную важность кульбитов в подобной игре, и поэтому изобрели нестандартную систему управления персонажем. Прыжки «повешены» на левую аналоговую рукоятку. Почему? На контроллере Xbox полно разных кнопочек для правой руки, а разработчикам очень важно, чтобы каждый удар был доступен не только на земле, но и в воздухе. Многие атаки активируются комбинациями нескольких кнопок сразу, и включать в этот набор еще и прыжок авторам показалось бессмысленным.

ИГОРЬ СОНИН
zontique@gameland.ru

Подавляющее большинство японских игр работают на консолях, а в соседнем Китае ситуация диаметрально противоположная: девять из десяти игр делаются для персональных компьютеров. Но Iron Phoenix – последняя, десятая, и в следующем году она появится на Xbox.

Жители Поднебесной играют на своей территории: игра декорирована любимыми в стране персонажами, популярным оружием, сюжетом, основанным на истории Древнего Китая. Не кампанией единой жив Iron Phoenix, привлекательность игры состоит в побоищах восемь на восемь человек на серверах Xbox Live. Файтингом такое сборище уже не назовешь, а прозвище beat'em up вполне подходит: боевая система не просчитана до мелочей, как в техничных Virtua Fighter 4 или Soul Calibur 2, а слеплена из бросков, плохо сбалансированных ударов. Иначе не получается, когда тебя окружают пятнадцать улюлюкающих китайцев, не до техники.

На месте этого превью могла бы уже быть рецензия, если бы Sammy не отложила выход Iron Phoenix до февраля следующего года. Официальная причина отсрочки – недостаток времени для интеграции Xbox Live 3.0. Планы у авторов в самом деле наполеоновские. Объявлено пять режимов игры: Deathmatch, Team Deathmatch, Giant Kill (15 игроков против одного Гиганта), VIP (в каждой команде заводится VIP, оживляющий товарищей) и Ring Challenge (турнир на шестнадцать персон). Служба обмена сообщениями позволит игрокам создавать кланы и взаимодействовать с товарищами как вербально, через наушники, так и визуально, посредством веб-камер. Каждому клану присваивается соответствующий тэг, добавляющийся к имени участника, и своих видно за версту; механизм поиска рекрутов интегрирован в игру; любая группа может провести соревнование с участием до восьми команд, а сервисы Live сохранят статистику каждого поединка. Для любителей играть на пару за одной консолью куется режим split-screen, в котором на несчастных набросятся уже четырнадцать улюлюкающих китайцев.

Знакомые с PC-играми из Поднебесной люди скажут честно: они душераздирающи. Iron Phoenix – огромный шанс для китайской индустрии показать себя, и предрекать лужу, в которую опустится зад InterServ, загодя не хочется. Но она есть. ■

КОПЬЕ И ДУБЬЕ

ВЫКАПЫВАЕМ ТОПОР ВОЙНЫ

Решающее значение в бою имеют не персонажи, но выбранное ими оружие. Набор ударов определяется не конституцией героя, а тем, что он держит в руках: молот подходит для сильных, размеренных взмахов, короткий меч годится для быстрой работы на ближней дистанции. Каждый боец носит с собой два вида оружия, и сверх того запас метательных дротиков, необходимый, чтобы отбиваться от магически подкованных умников.



■ **ПЛАТФОРМА:** GameCube ■ **ЖАНР:** RPG
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Nintendo ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Intelligent Systems
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** II квартал 2005 года

http://www.nintendo.com





FIRE EMBLEM

ЯНА СУГАК
kairai@pisem.net

Пора Nintendo честно признать: не хватает компании команд разработчиков, способных реализовать потенциал GameCube. Внутренние студии, сателлиты, и наемники со стороны не справляются, не могут обеспечить геймеров потоком игр всех серий и направлений.

Сокровищница лицензий, брендов, идей редко встречает посетителей, набирающих себе комплект для нового проекта. Большую часть времени она закрыта на ключ и хранит свои богатства для будущих поколений.

Сериала Fire Emblem не было на Nintendo 64 (эстафету Super Nintendo принял Game Boy Advance и только). Но там хоть Tactics Ogre защищал честь тактических RPG, а на GameCube целый жанр злостным образом игнорировался издателями. До некоторых пор – пока студии Intelligent Systems не предложили заняться созданием первого трехмерного Fire Emblem. Задача для разработчиков несколько несвойственная, так что с геймплеем и дизайном все будет в порядке, однако современная полигонная графика – не их стезя. Что мы и видим на скриншотах: и герои, и их соперники высокой детализацией моделей не отличаются и удобоваримо выглядят лишь на большом удалении. Заказанные на стороне видеоролики (CG плюс cel-shading) и спрайтовые сценки на движке, однако, примирят с новым Fire Emblem фанатов. Для них же в игру включены знакомые по 16-битным частям серии звуки – не соображениями же экономии это объяснять? Но и без плюсов внедрение новых графических технологий не обошлось: теперь во время атаки одного бойца другим камера приближается, демонстрируя столкновение с наиболее выгодной точки обзора. А когда сражение затягивается и смотреть на это мочи нет, фичу можно отключить. Удобно.

Базовые особенности Fire Emblem сохранятся. Пошаговые бои «по клеточкам», отсутствие несюжетных героев (у каждого есть характер, предыстория, уникальный облик...), их необратимая смертность (вот от нее я бы, пожалуй, и отказалась!), неповторимый дизайн – все как и прежде. Западным геймерам сериал больше знаком по GBA-релизу – они тоже найдут привычные им фичи. Но есть и новое. Представьте себе классическую ситуацию: есть полумертвый персонаж, которого скоро точно убьют. Теперь другие герои смогут «убрать» его из-под удара в течение своего хода (!) – для этого в меню предусмотрена специальная команда. Остальные изменения более ожидаемы: новая система выучивания навыков (персонажи могут получить мощный уникальный скилл ценой потери нескольких ранее полученных), юниты, способные менять свой облик прямо на поле боя... Уверена: хороший новый Fire Emblem получится. В США и Европе его локализуют. Можно ли мечтать о большем? ■

SHINING FORCE GC?

Самый близкий аналог готовящейся к выходу игры – Shining Force III, а вовсе не Final Fantasy Tactics или новомодная Disgaea: Hour of Darkness. Fire Emblem – один из артефактов войны Mega Drive и Super Nintendo, старинное оружие, которое Nintendo решила пустить в ход, стряхнув с него пыль. Удачи ей в этом начинании!

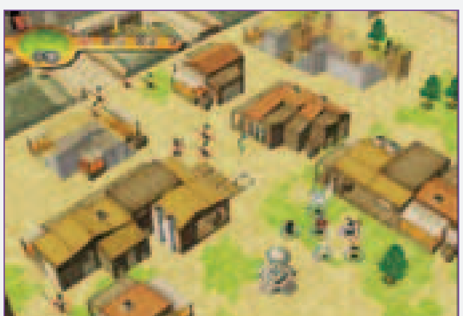
FIRE EMBLEM 2?

ДЛЯ ВЛАДЕЛЬЦЕВ GBA

Полное название японской версии игры – Fire Emblem: Seima no Kousek, что переводится на английский как Fire Emblem: The Jewel of Light and Darkness. Однако, скорее всего, в США и Европе она появится как Fire Emblem 2. Сюжет игры крутится вокруг пяти магических камней, с помощью которых когда-то были обезврежены злобные монстры. Начинается крупномасштабная война, в ходе которой ужасы прошлого могут и вернуться в угоду жадным политикам настоящего. Известно, что в сиквеле будет представлена более совершенная система апгрейда персонажей и их классов, кроме того будет позволено возвращаться на уже пройденные локации и заново переигрывать битвы.



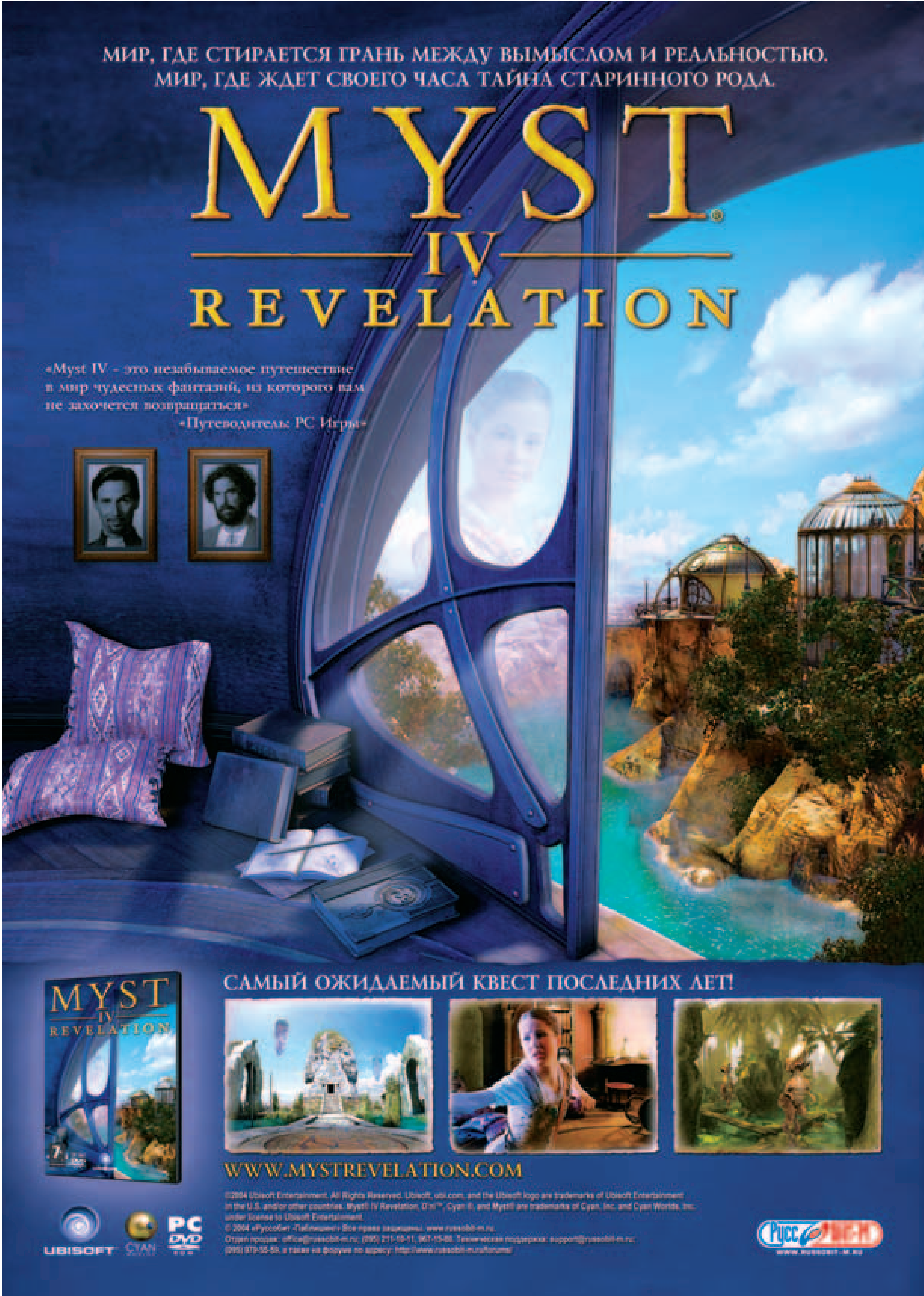
По качеству графики игра уступает аналогам вроде Arc the Lad: Twilight of the Spirits.



Смена вида обзора поможет лучше оценить расклад сил и спланировать свои действия.



Атаки бойцов впервые отображаются крупным планом. Красиво, но может наскучить со временем.


МИР, ГДЕ СТИРАЕТСЯ ГРАНЬ МЕЖДУ ВЫМЫСЛОМ И РЕАЛЬНОСТЬЮ.
МИР, ГДЕ ЖДЕТ СВОЕГО ЧАСА ТАЙНА СТАРИННОГО РОДА.
MYST®
IV
REVELATION
«Myst IV - это незабываемое путешествие в мир чудесных фантазий, из которого вам не захочется возвращаться»
«Путеводитель: PC Игры»
САМЫЙ ОЖИДАЕМЫЙ КВЕСТ ПОСЛЕДНИХ ЛЕТ!
MYST IV REVELATION
WWW.MYSTREVELATION.COM
©2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Myst® IV Revelation, D'ni™, Cyan ®, and Myst® are trademarks of Cyan, Inc. and Cyan Worlds, Inc. under license to Ubisoft Entertainment.
© 2004 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены. www.russobit-m.ru.
UBISOFT
CYAN
PC DVD
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

КОШКИ ПРОТИВ ОБЕЗЬЯН

THE SHIELD

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation2, Xbox ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sammy Studios ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Point of View
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 03 марта 2005 года (США)

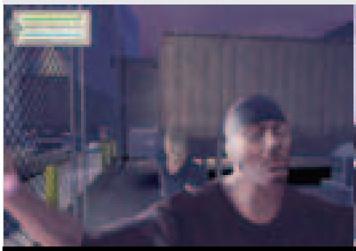
www.sammy-zone.com

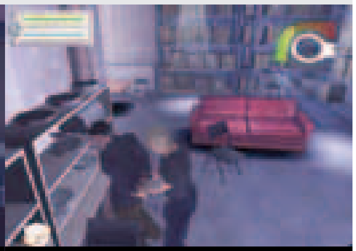
RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Постоянно создавая игры по мотивам известных кинофильмов, разработчики и издатели стараются не забывать и о телесериалах, которых сегодня существует превеликое множество. Например, компания Sammy Studios уже следующей весной выпустит для PS2 и Xbox интерактивное воплощение довольно популярного сериала The Shield.

Сюжет (кстати, The Shield демонстрируется на отечественном ТВ под названием «Щит») рассказывает нам о нелегких трудовых буднях детектива по имени Вик Маккей (Vic Mackey) и его отряда Strike Team, орудующего в районе Farmington славного города Лос-Анджелеса. Используя в работе довольно спорные методы, бравый детектив фактически оказывается вне закона, что, впрочем, не мешает ему и дальше защищать правосудие теми способами, которые Вик считает наиболее эффективными. Нетрудно догадаться, что эффективность в данном случае означает стрельбу, допросы с пристрастием и прочие, исключительно антигуманные действия.

С точки зрения игрового процесса The Shield вряд ли обрадует чем-то новым: перспективу от третьего лица, перестрелки вперемежку с пешими прогулками «из точки А в точку В» и несколько однообразный дизайн уровней мы уже неоднократно видели, да и жестокостью, которая обещана в избытке, сегодня никого не удивишь. Тем не менее, разработчики уверены, что их детище не затеряется в толпе многочисленных конкурентов и сможет добиться определенной популярности. ■


Возмущению пойманного преступника нет предела!


Арест по всем правилам в The Shield – редкость.


Без перестрелок на складе не обходится ни один боевик про бравых защитников закона и подлых преступников, закон нарушающих.

LEGEND OF KAY

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation2 ■ **ЖАНР:** action/adventure
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** JoWood ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Big Ben Interactive
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** февраль 2005 года

www.jowood.com

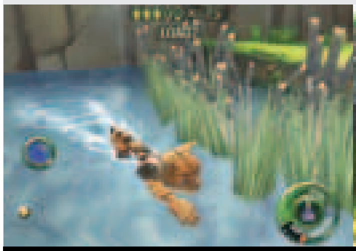
RED CAT
Chaosman@yandex.ru

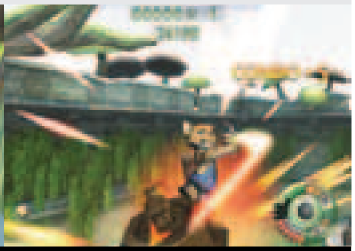
Платформером, даже хорошим, сегодня уже никого не удивишь – тем более избалованных владельцев PlayStation 2, к услугам которых такие популярные представители жанра, как Ratchet & Clank: Up Your Arsenal и Jak III. Впрочем, это обстоятельство не мешает студии Big Ben и издательству JoWood вовсю трудиться над проектом Legend of Kay.

Главный герой LoK – кот по имени (сюрприз, сюрприз!) Кей (Kay). Жил себе означенный котище, никого не трогал, но тут на его родную деревню напали невоспитанные гориллы во главе с самой злобной гориллой-генералом и увели отца Кея в неизвестном направлении. Понятное дело, сын такому обстоятельству не обрадовался и немедленно решил отправиться родителю на выручку, а заодно и выяснить, с чего это вдруг обезьяны так ополчились на семейство кошачьих.

Путь Кею предстоит далекий и трудный – фантазия разработчиков породила целых 37 уровней, просторы которых плотно заселены самыми разнообразными супостатами. Не стоит думать, что гориллы вышли на тропу войны в одиночку: бок о бок с ними сражаются крысы, крокодилы и, невесть почему, черепахи, как правило, вооруженные до зубов и всегда готовые к драке. Только разобравшись с этим разношерстным воинством, Кей сможет добраться до главной крепости горилл, где, судя по всему, прячут его папашу и скрывается главный злодей.

Хотя других подробностей о LoK пока неизвестно, выглядит проект очень неплохо, и есть все основания надеяться, что в скором времени мы получим красочный и увлекательный платформер, вполне достойный внимания игроков. ■


Только глупцы думают, что кошки боятся воды.


Выполнять combo Кей умеет не хуже любого бойца Tekken.


Встреча кота и крокодила заканчивается предсказуемым поражением рептилии. Хороший урок каждому, кто якшается с обезьянами.



PSI-OPS
THE MINDGATE CONSPIRACY
91%
PLAY
8,5/10
СТРАНА ИГР
ТЕЛЕКИНЕЗ
ПИРОКИНЕЗ
ЗАХВАТ РАЗУМА
ДАЛЬНОВИДЕНИЕ
РАЗУМ – ЭТО САМОЕ
МОЩНОЕ ОРУЖИЕ
УЖЕ
В ПРОДАЖЕ
PC DVD ROM
MIDWAY
ZOO
Digital Publishing
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru

MERCURY

■ **ПЛАТФОРМА:** PSP ■ **ЖАНР:** puzzle
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Ignition Entertainment ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Awesome Studios
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 2005 год

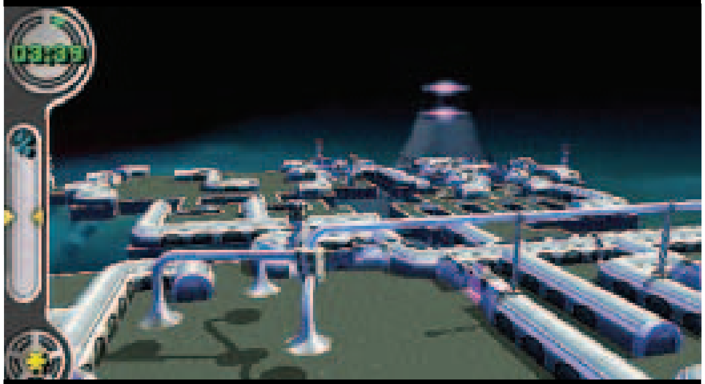
www.ignitionent.com

RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Известно, что ртуть – одно из самых опасных веществ, близкое знакомство с которым может привести к весьма печальным последствиям. Но на ртуть виртуальную это не распространяется, и ее легко можно использовать как основной элемент в puzzle-игре, что и доказывает проект Mercury, разрабатываемый для PSP.
Главная задача игрока в Mercury – «провести» сгустки ртути из одного конца запутанного лабиринта в другой. Управлять ртутью напрямую нельзя, и добиваться цели придется другим, более сложным, способом. Каждый лабиринт состоит из нескольких уровней и содержит множество головоломок, решить которые можно, постоянно переключая разнообразные рычаги, используя платформы, барьеры и тому подобные средства. Ртуть, подчиняясь законам физики, будет «обходить» возникающее препятствие – и, если вами все сделано правильно, окажется на нужном пути. Проблема в том, что на практике жидкий металл совершенно не желает упрощать вам задачу и течет, куда ему только вздумается. К тому же со временем лабиринты становятся все более комплексными, их структура усложняется, появляются новые механизмы, которые необходимо задействовать, и новые головоломки, времени на решение которых постоянно не хватает, – ртуть находится в непрерывном движении, и чересчур долгие размышления над очередным ребусом могут привести к нежелательному проигрышу. На этом трудности не заканчиваются: на некоторых этапах ртуть придется делить на несколько отдельных сгустков и прокладывать дальнейший маршрут для каждого из них. Вот что станет настоящим испытанием на быстроту реакции и сообразительность! ■



Лабиринты Mercury иногда больше напоминают футуристические города, на детальное исследование которых уйдет немало времени.



Полезное свойство ртути – она нигде никогда не может застрять, следовательно, безвыходных ситуаций в Mercury не бывает.

ODDWORLD: STRANGER'S WRATH

■ **ПЛАТФОРМА:** Xbox, PlayStation2 ■ **ЖАНР:** action/adventure
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Oddworld Inhabitants
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 25 января 2005 года

www.oddworld.com

RED CAT
Chaosman@yandex.ru

В последний раз владельцы домашних игровых систем общались с обитателями вселенной Oddworld три года назад, после появления на свет проекта Munch's Oddysee. Спорное качество и множество более заметных конкурентов сделали свое дело – об игре быстро забыли и не вспоминали вплоть до недавнего времени.
Поводом вспомнить о существовании Oddworld стал анонс нового проекта Oddworld: Stranger's Wrath, появление которого намечено на январь следующего года. И хотя времени осталось совсем немного – каких-то два месяца, – авторы до сих пор не сообщают о своем детище ничего нового. Тем не менее, кое-что нам о проекте все-таки известно. Например, то, что Stranger's Wrath разительно отличается от предыдущих игровых воплощений Oddworld и больше напоминает шутер с перспективой от первого лица. Местом действия служат не футуристические заводы, а пустынная местность, похожая на американский Дикий Запад. Главный герой, наемник по имени Stranger, предлагает свои услуги различным кланам и, выполняя те или иные задания, получает за это вознаграждение. Задания, как правило, сводятся к необходимости либо кого-то поймать, либо пристрелить – и в том и в другом случае герою поможет верный арбалет и запас так называемого live weapon (т.е. всякого зверья, вроде пауков, летучих мышей и всяких грызунов), выступающий в роли боеприпасов. Подробности сюжета Stranger's Wrath и многие детали игрового процесса пока держатся в секрете. Видимо, узнать о них удастся только после появления игры в магазинах. ■



Противник заметил опасность, но... слишком поздно.



Красоте местных пейзажей позавидует даже Halo 2.



Только великий и ужасный Stranger додумается использовать вместо обычных стрел к своему арбалету здоровенных пауков!

МИНУТА ДЖИНС МТС



Плати только за последнюю

В последнюю минуту разговора обычно происходит все самое интересное. И теперь абоненты ДЖИНС платят только за последнюю минуту, сколько бы они ни говорили!

Для исходящих вызовов на телефоны МТС домашнего региона. При нахождении абонента в домашней сети. Подробности в офисах МТС.
Лицензии Министерства РФ по связи и информатизации для Москвы и МО №№ 14665, 24136. Номера региональных лицензий - на mts.ru

MAFIOSO

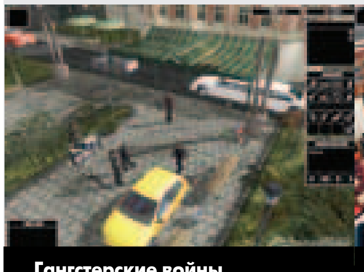
■ **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox ■ **ЖАНР:** strategy
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Teleplan Development Studio ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
■ **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2005 года

http://www.nawar-group.com/mafioso.php

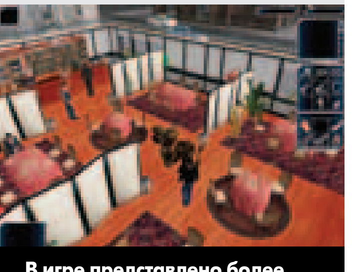
РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Мафия бессмертна. Десятки спецслужб не могут искоренить ее в реальном мире, чего уж говорить о виртуальных вселенных? Романтический образ бандитской жизни поддерживается кинематографом и индустрией электронных развлечений, а неугасающий интерес к «большой дороге» порождает спрос на свежие плоды криминальной тематики. Замкнутый круг.

Mafioso следует путем «Дона Капоне» и Gangland. Только студия Teleplan смотрит на мир несколько шире, смешивая в кипящем котле одного города (площадью около 50 квадратных километров) сразу шесть преступных организаций: итальянскую La Cosa Nostra, китайские триады, японскую якудза, карибский Клан Вуду, мексиканский картель и – трубят фанфары – русскую мафию. Все шесть синдикатов доступны в мультиплеере, но лишь итальянцы, японцы и русские делят город в однопользовательской кампании. В основе игрового процесса лежат упорные труды на ниве нелегального бизнеса: наркотики, проституция, азартные игры, банальный рэкет и много чего еще. Когда гибкая дипломатическая система все же оказывается бессильна в переговорах с конкурентами, подкупе копов или заключении выгодного союза, в беседу вступают верные мобстеры. Каждый из них может стать настоящим профессионалом, если прокачает все 13 умений. Стрельба среди них далеко не на последнем месте. Помните: словом и пистолетом можно добиться гораздо большего, чем просто словом. ■



Гангстерские войны невозможны без погонь.



В игре представлено более 30 «начинок» зданий.



Полностью трехмерный мир и свободная камера позволят разглядеть мельчайшие подробности увлекательной гангстерской жизни.

X2: THE RETURN

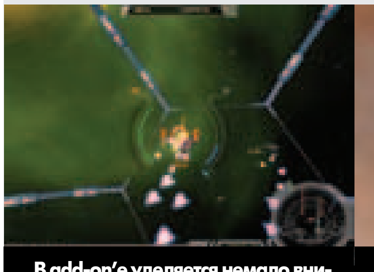
■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** simulation ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Deep Silver
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Egosoft ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
■ **ДАТА ВЫХОДА:** февраль 2005

http://www.egosoft.com

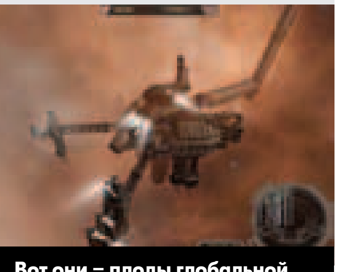
РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Вселенная X может смело претендовать на звание Самого Многострадального Игрового пространства. Локальные стычки пиратов и недолюбливающих друг друга цивилизаций из X: Beyond the Frontier сменились глобальным вторжением Khaak в X2: The Threat. Как ни странно, справиться с агрессорами за один подход нам так и не удалось. Поэтому пора вернуться в знакомый игровой мир и закончить начатое.

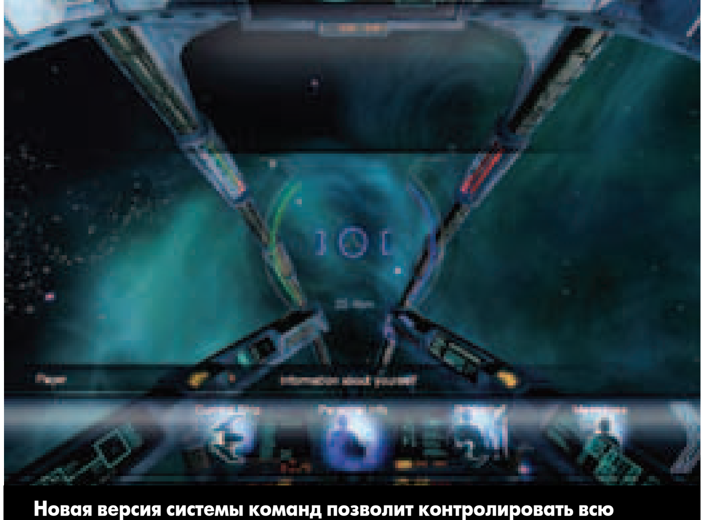
X2: The Return сами разработчики считают больше, чем просто add-on'ом. И небезосновательно, ведь парой новых кораблей и обогащенным арсеналом дело не ограничится. Egosoft тщательно прорабатывает сюжетные хитросплетения и утверждает, что история X2: The Return будет в шесть раз (как им удалось столь точно установить эту цифру?) более комплексной, чем сюжет X2: The Threat. Но и превращения межзвездной торгово-промышленной саги в обыкновенный космический псевдосимулятор разработчики обещают не допустить. Обещания подкрепляются делом: Egosoft внесла ряд улучшений в экономическую часть. Мы, например, теперь сможем объединять фабрики в индустриальные комплексы, так сказать, укрупнять производство с целью извлечения громадных прибылей. Для защиты частной собственности появились противоракетные установки и новые лазерные орудия. Только за активной хозяйственной деятельностью рекомендуется все же не забывать о спасении мира. А то, может статься, хозяйствовать будет негде. ■



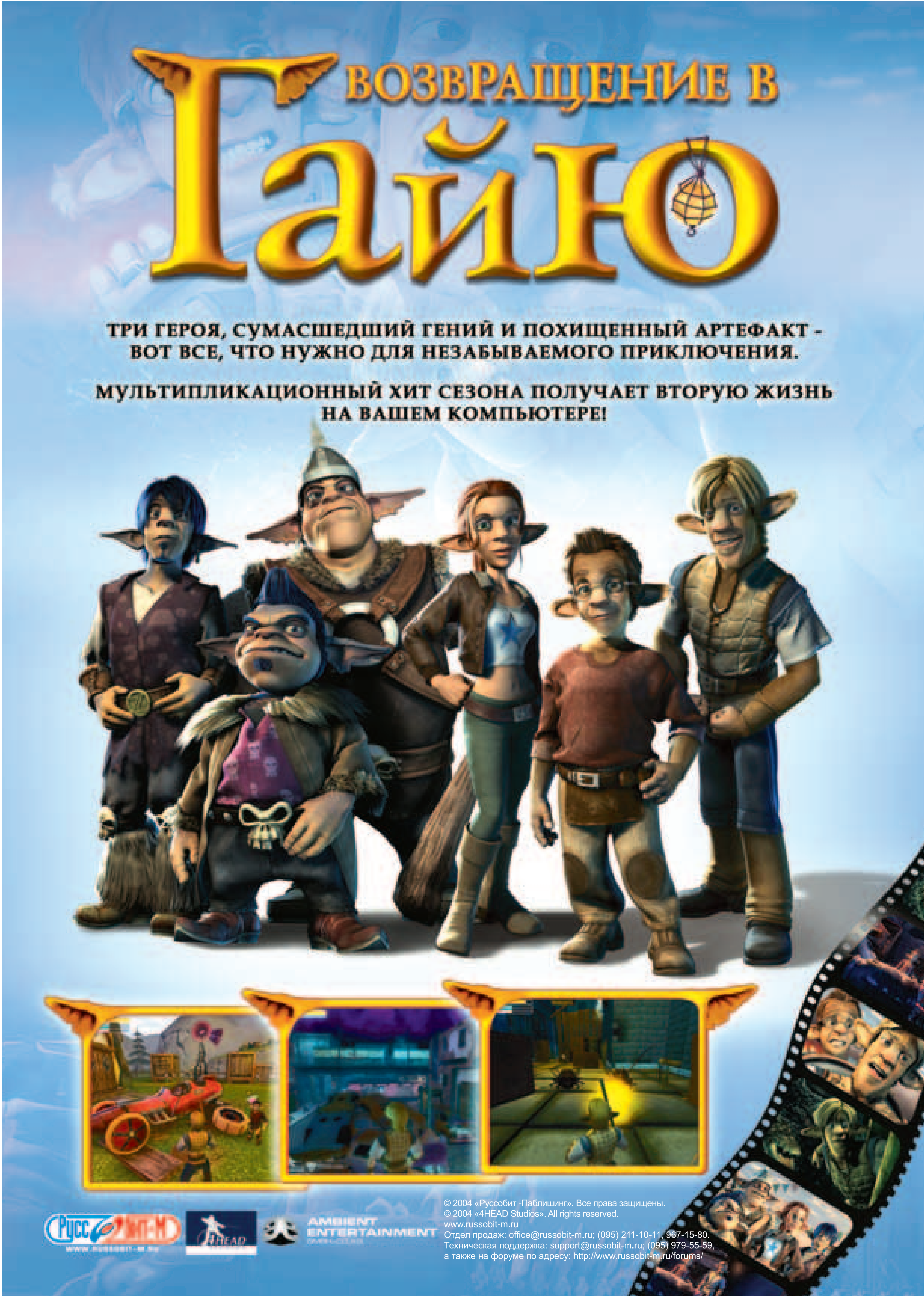
В add-on'е уделяется немало внимания оперированию турелями.



Вот они – плоды глобальной индустриализации!



Новая версия системы команд позволит контролировать всю экономическую империю, не отрываясь от управления кораблем.


Возвращение в
Гайю
ТРИ ГЕРОЯ, СУМАСШЕДШИЙ ГЕНИЙ И ПОХИЩЕННЫЙ АРТЕФАКТ -
ВОТ ВСЕ, ЧТО НУЖНО ДЛЯ НЕЗАБЫВАЕМОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ.
МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫЙ ХИТ СЕЗОНА ПОЛУЧАЕТ ВТОРУЮ ЖИЗНЬ
НА ВАШЕМ КОМПЬЮТЕРЕ!
AMBIENT ENTERTAINMENT
© 2004 «Руссобит -Паблишинг». Все права защищены.
© 2004 «4HEAD Studios». All rights reserved.
www.russobit-m.ru
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

СЛОВО КОМАНДЫ

СИСТЕМА ОЦЕНОК

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Отстой всех времен. Хуже, чем что угодно. Обычно потенциальный автор, загрузив главное меню «Мальвина vs Буратино: первая кровь с голубыми волосами», тут же кончает жизнь самоубийством, поэтому рецензий на такие проекты в «СИ» еще не появлялось.

1.0- 1.5 – Две текстуры на все. Движок, стыренный у Wolfenstein 3D. Отсутствие сюжета. Или, что еще хуже, его присутствие. Иногда наличествует неслабый концепт, понятный исключительно разработчику и его престарелой бабушке.

2.0- 2.5 – Парой текстур больше, чем в предыдущем пункте. В просветах между полигонами проглядывает робкая надежда, которая умирает последней. Первым все-таки умирает геймер. От скуки.

3.0- 3.5 – Иногда это вполне потянуло бы и на пятерочку, не будь оно разочаровывающим чадом знаменитых предшественников. Прекрасная идея, загубленная идиотской реализацией. Великолепная реализация, воплощающая идиотскую идею.

4.0- 4.5 – Фаст-фуд среди деликатесов. Кетчуп среди изысканных соусов. Не будем ханжами: если очень хочется кушать, то гамбургеры с колой вкусны почти так же, как молочный поросенок, фаршированный куропатками и виноградом.

5.0- 5.5 – Почти «что надо». Крепкие середняки, гордые своим заслуженным званием. Если нечем занять выходные (и при отсутствии игр с более высоким рангом) – самый что ни на есть правильный выбор. Очень неплохая оценка.

6.0- 6.5 – На подходе тяжелая артиллерия, шумные промоакции, обильные обещания и заграничные командировки. Порой рука по инерции хочет вывести на балл-другой побольше, ан нет. Всем взяла, да не дотянула.

7.0- 7.5 – Абсолютное большинство всех заметных проектов, выходящих за год, удостаиваются именно этих отметок. Добротное освоение традиций, новые идеи и суггестивный геймплей – что еще надо, чтобы достойно встретить отрочество?

8.0- 8.5 – Эх... Маловато будет! Такие игрушки днем с огнем поискать. Гром среди ясного неба. Мы не ждали, а оно взяло и свалилось. Шок и трепет!

9.0- 9.5 – Раз в пятилетку. Нет, в эпоху. Высоко-высоко в небе. Сияет и плавно парит. В горних чертогах на огненном троне. С припадающими святыми. Новая серия Warcraft.

10.0 – Трансцендентальное единство апперцепции, которое, как известно, есть единство функции, а не субстанции, сливающееся в экстазе с божественным абсолютом! Купить. Поставить. Увидеть. Умереть. Дальше на земле делать нечего. Жизнь прожита не зря.

«СИ» РЕКОМЕНДУЕТ

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

«Прямая речь»

Олег Яворский



Должность:
Начальник отдела PR и маркетинга

Компания:
GSC Game World

Сейчас играет в:
Half-Life 2

Хобби:
Музыка, игра на гитаре

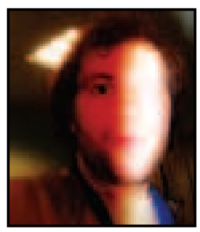
Ни для кого не секрет, что индустрия развлечений многогранна и функционирует, как единый слаженный механизм, помогающий всем своим частям сообща действовать и развиваться. Особенно заметным в последнее время стало сотрудничество в плоскости «игры-кино». Бизнес-модель проста и эффективна (работает принцип «ты – мне, я – тебе»): игры создаются по фильмам, и наоборот. Рельсоукладочная машина одного прокладывает дорогу для другого, а в итоге выигрывают оба. Традиционно игры тянулись за фильмами: «Звездные войны», «Матрица», «Властелин колец» и десятки других блокбастеров манили издателей ухватить золотоносную лицензию, чтобы «накосить» деньжат на волне успеха чужого проекта. К сожалению, зачастую подход к работе оказывался соответствующим: проекты клепались на скорую руку, чтобы успеть к выходу фильма. Зато рекламировались по полной программе. В итоге геймеры были переполнены завышенными ожиданиями, которые с грохотом рушились в первые же минуты после инсталляции. Исключения, правда, были, но крайне редко. На PC лично для меня стал отдушиной лишь LoTR: The Return of the King от EA, впечатлив качественно реализованным симбиозом игры и видеофрагментов, а также незатейливым, но хорошо продуманным геймплеем. То ли дело с фильмами по играм. Логика здесь работает следующая: есть хитовый проект, у него огромная армия почитателей, следовательно, обеспечено большое количество зрителей. Запускаем! Дубль раз!.. Бывает все же, что посредственным фильмом портят имидж игрового сериала, но далеко не всегда. Тот же Resident Evil, на мой взгляд, был неплохо сработан.

Подводя итог этого короткого экскурса, отмечу: сомнений нет, пути кино и игровой индустрии все больше пересекаются. Более того, два вида развлечений стали прямыми соперниками: в прошлом году объем продаж игр впервые превзошел доходы от кинопроката! Отрадно, что и в СНГ появляются фильмы, которые по праву можно назвать блокбастерами. И вдвойне интересен тот факт, что, следуя опыту западных коллег, отечественные издатели инициируют игровые проекты по лицензии не только уже состоявшихся («Ночной дозор», «Антикиллер»), но и потенциальных российских кинохитов («Волкодав», «Лабиринт отражений»). Осталось дождаться анонса первого проекта линейки «из виртуальности на кинопленку». Интересно, что это будет?

Цитата:
«Две вида развлечений стали прямыми соперниками: в прошлом году объем продаж игр впервые превзошел доходы от кинопроката!»

М.Разумкин

RAZUM@GAMELAND.RU



Статус:
Online 2

Сейчас играет в:
Halo 2
Lineage II

Мои ночные онлайновые приключения продолжаются. Вовка уже 24 уровня, Хитман – 31-го, а мой персонаж буквально несколько минут назад добрался до 18! Где же взять еще пару суток свободного времени, чтобы догнать своих друзей и, наконец-то, сражаться с ними плечом к плечу? Ведь глубокий игровой процесс, именуемый «прокачка», уже начинает доставать.

ФРАЗА НОМЕРА

Duke Nukem

А.Купер

VALKORN@GAMELAND.RU



Статус:
Грендайзер

Сейчас играет в:
Metal Gear Solid 3, Final Fantasy XI

То пусто, то густо. «Халфа-2» подождет: американская версия Snake Eater куда важнее. В «Халфе» отсутствует Nikita Sergeyevitch Khruschev, а в MGS3 – присутствует, да не один, а с камрадами Brezhnev & Gromyko и стадом обезьян. Супротив таких субъектов никакая физика кожаной сферы не катит. Или катит? Не убежит она никуда. Физика.

НАШ ХИТ-ПАРАД

PC

#	НАЗВАНИЕ ИГРЫ
1	Half-Life 2
2	The Sims 2
3	Rome: Total War
4	Counter-Strike: Source
5	Doom 3
6	Космические рейнджеры 2
7	Warhammer 40.000: Dawn of War
8	RollerCoaster Tycoon 3
9	Перл-Харбор
10	Evil Genius

КОНСОЛИ

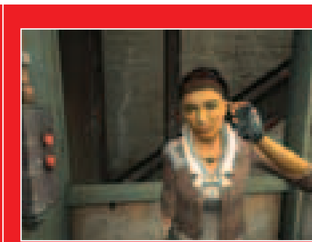
#	НАЗВАНИЕ ИГРЫ	ПЛАТФОРМА
1	Prince of Persia: Warrior Within	PS2, GC, Xbox
2	Grand Theft Auto: San Andreas	PS2
3	Ratchet & Clank 3	PS2
4	The Legend of Zelda: The Minish Cap	GBA
5	Pro Evolution Soccer 4	PS2, Xbox
6	Halo 2	PS2
7	Pikmin 2	GC
8	Star Ocean 3: Till the End of Time	PS2
9	Viewtiful Joe	PS2
10	Def Jam Fight for NY	PS2, GC, Xbox

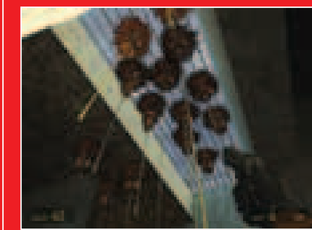
ИГРА НОМЕРА

Half-Life 2

стр. 66







Не было никаких сомнений: Half-Life 2 разойдется миллионными тиражами. Вы ведь тоже купили игру? Важнее другое: проект Valve Software оправдал ожидания большинства поклонников. Далеко не каждый блокбастер заслуживает такого вердикта.

- **ГРАФИКА:** Великолепный оптимизированный движок – убойный микс роскошной графики и блестящей физической модели.
- **ГЕЙМПЛЕЙ:** Настоящее интерактивное кино от первого лица. Оторваться невозможно!
- **ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:** Новый культ. Обязательная покупка для всех и каждого.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе nVidia и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce FX, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

Алик «Jmurik» Вайнер

ALIK@GAMELAND.RU



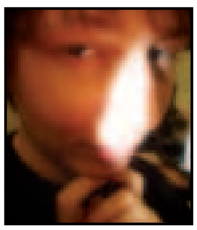
СТАТУС: Арт-Директор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В: Шаблоны для верстки

Одной рукой делываю текущий номер, а другой нервно пытаюсь сделать еще что-то с новым дизайном: то цвета поменяю, то размер шрифта; там дыра, а тут, кажется, зажато... Завтра начнется работа над новым номером и менять уже что-то будет поздно – успеть бы разобраться с тем, что есть, и выпустить, наконец-то, новую, толстую, большую и, надеюсь, красивую «СИ».

Константин Говорун

WREN@GAMELAND.RU



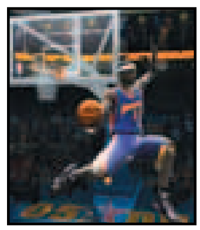
СТАТУС: Победитель

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В: Star Ocean 3: Till the End of Time

На днях участвовал в чемпионате по танцевальному симулятору Para Para Paradise в рамках аниме-фестиваля. По очкам проиграл всухую, зато в дисциплине «фристайл» занял шестое место, а также получил приз зрительских симпатий. Почувствовал себя звездой российского анимешного «шоу-бизнеса». Пусть даже ненадолго. Может, еще петь научиться?

Алексей Ларичкин

CHIKITOS@GAMELAND.RU

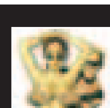


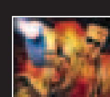
СТАТУС: NBA Superstar

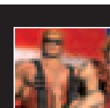
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В: NBA Live 2005 Soul Calibur II

Специально под NBA Live 2005 купил писишный Firestorm Dual Analog 3. После «родного» PS2-геймпада долго не мог приспособиться к трастмастеровскому девайсу. Но постепенно освоился. И даже как-то понравилось... На днях решил слегка порубать в Soul Calibur II: пальцы не слушаются, путают шифты. Хорошо хоть с мышкой проблем нет.

«IT'S TIME TO KICK ASS AND CHEW BUBBLE GUM, AND I'M ALL OUTTA GUM!»

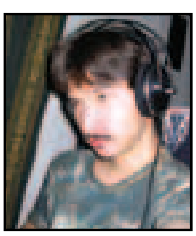






Юрий Воронов

VORON@GAMELAND.RU



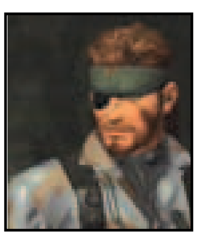
СТАТУС: Гурман

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В: MGS 3: Snake Eater FlatOut

Сижу и недоумеваю, почему уже пятый диск к двадцать второму номеру «СИ» не читается на моей PS2? И зачем я сейчас экспортирую файл из формата Quicktime в отдельные картинки, а затем собираю их в Adobe Premiere, если все равно это никто не увидит? А ведь у нас на этом диске есть еще и клипак обалденный в разделе «Банзай»!

Игорь Сонин

SONIN@GAMELAND.RU



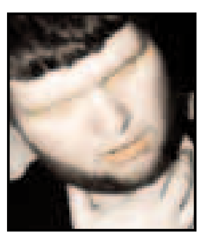
СТАТУС: Длинношеее

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В: Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Теория двух Снейков накрылась тазом: шпион один и тот же, зато пару раз кряду. Более свежий тезис о Райдене, переодетом в женщину профессора Соколова, оказался тоже, в общем, мимо кассы. Согласно текущему мировоззрению, советский Райден объявится двойным агентом и будет драть Шагоход на пару с нашим Снейком. А вдруг...

Семен Чириков

CHIRIKOV@GAMELAND.RU

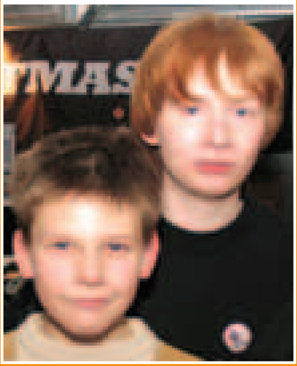


СТАТУС: Грустный геймер

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В: Counter-Strike: Source

Я в расстройстве. Ждал и думал, что буду играть в Half-Life 2 днями и ночами. Но, попробовав, понял, что более скучного проекта еще не видел. Хотя нет, Doom 3 позануднее будет – тот я даже не прошел. Сейчас гоняю в Counter-Strike: Source по Интернету. Надо будет поменять тариф, а то с пингом в 600-900 нормально не поиграешь.

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА



Константин «Wren» Говорун

wren@gameland.ru

Ни для кого не секрет, что в России поклонников компьютерных игр куда больше, чем «приставочников». Даже само слово «видеоигры», если уж совсем по-честному, плохо знакомо широкой аудитории – отсюда и путаница в непрофильных СМИ, и необходимость в разговорах с не-геймерами каждый раз уточнять, что Final Fantasy X на PC запустить невозможно, и объяснять, почему это так. Одновременно насаждается мнение о том, что приставки предпочитают малые дети, а PC – взрослые. Так ли это?

СТАРЕНИЕ НАЦИИ

Мероприятия, устраиваемые игровой группой журналов нашего издательства – прежде всего это Дни читателя – дали немало поводов для шуток – расслоение на «писишников» и «консольщиков» если и наблюдалось, то по принципу «от 10 до 15 лет – PC», «от 15 до 30 – приставки». Это не оговорка и не ошибка. Делать далеко идущие выводы на основе этих наблюдений, однако, тоже нельзя: большая часть читателей «от 18 и старше» на подобные тусовки не ходит. И раз уж об этом зашла речь, лишний раз объясняю банальные вещи: то, что «в целом» можно сказать о какой-то группе геймеров (возраст, доход, предпочтения), в которую входит один конкретный человек, отнюдь не запрещает ему лично быть каким-то другим. Если вам уже 25-30 лет, а вы до сих пор отдаете предпочтение PC, не стоит возмущаться приведенными выше наблюдениями. Распространять свои личные предпочтения и желания на широкую группу лиц («говорить за всех») – занятие бесполезное и бесперспективное. В мире большой политики еще и опасное – достаточно понаблюдать за украинскими выборами президента.

Зачем в очередной раз сетовать о том, что в России PC популярнее консолей, хотя почти во всем мире это не так? Для начала я приведу утверждение, которое попытаюсь затем доказать: «в России наличие у человека консоли – признак его самостоятельности, в каком-то смысле – сертификат зрелости». Есть исключение – когда богатые родители покупают сыну все подряд, включая и консоль с набором лицензионных игр, но этот вариант мы не рассматриваем. Что же это за самостоятельность? С финансовой точки зрения складывается парадоксальная ситуация. Консоль стоит менее 200 долларов, диски для нее – либо 50 (лицензионные), либо (что уж тут скрывать) – 4 (пиратские). В случае с PC часть легальных игр – но не все – можно купить достаточно дешево, часть – за те же полсотни долларов. Конкретные вещи – да, они дешевле; в среднем цены те же. Зато на PC, да еще и необходимой производительности, надо потратить что-то около 1000 долларов. Можно сэкономить, но консоль в любом случае оказывается в разы дешевле. Однако Россия – замечательная страна, где есть бесплатный (то есть, не повременной) телефон и копеечные коммунальные услуги, в транспорте можно ездить бесплатно, гаишникам платить взятки вместо штрафов. Геймер может легко получить доступ к PC без серьезных финансовых и моральных затрат. Школа и компьютерные клубы, купленная родителями «для учебы» машина дома – вот выход. Стремление многих компаний перевести часть сотрудников на домашний или полудомашний режим работы (из соображений сокращения издержек) привели к тому, что едва ли не в каждой семье наличие дома компьютера – необходимость, диктуемая отнюдь не желаниями ребенка «гамиться» в Doom 3. В результате расходы геймера-писишника ограничиваются лишь оплатой собственно игр (не так важно, пиратских или нет), консольщику приходится покупать и приставку, и софт к ней. Семейный бюджет очень редко предполагает подобные расходы – особенно в случае, если дома уже есть компьютер. Желающему приобрести консоль приходится либо настаивать на своем, отказываясь от каких-то других жизненных благ, либо зарабатывать деньги самостоятельно.

Интересно, что в рамках этих размышлений можно очень легко объяснить массовую популярность NES и Mega Drive в начале 90-х годов прошлого века. Тогда парк PC в стране был очень невелик, и фактор «я могу пойти на работу к папе и поиграть» влиял только на очень малочисленную группу геймеров. С развитием экономики страны, повышением уровня компьютеризации, наблюдалось сокращение числа консольщиков, особенно значительное в годы смены поколений приставок.

Второй аспект проблемы – социальный. Достаточно тяжело идти против общества, где превалируют настроения вроде «консоли – для детей, там тупые игры!». В биполярном игровом мире (и с учетом разрозненности консольных геймеров!) сложнее отстаивать свои убеждения, чем, скажем, в музыкальном, где можно легко найти себе тусовку «по интересам», ничем не уступающую «конкурирующим». Мнение окружающих перестает быть ключевым фактором для принятия решения только в случае, когда человек начинает мыслить полностью самостоятельно. Идя же на поводу у толпы, можно и вовсе не замечать существования мира видеоигр – просто потому, что ни разу не представится возможность с ним ознакомиться. Взрослый человек, оторвавшись от тусовок компьютерных клубов, уже способен спокойно выбирать увлечение по своему вкусу. Или же это может быть школьник, способный твердо сказать: «мне неинтересен Counter-Strike, я хочу играть в Metal Gear Solid», не боясь насмешек окружающих. И готовый найти себе работу на лето, чтобы не нервировать родителей просьбами. Чем вам не проверка на зрелость?

Третий аспект – как ни странно, «взрослость» самих игр. Притом, что основная масса игр на PC позиционируются как взрослые, они доступны и малым детям – достаточно посмотреть на контингент компьютерных клубов. Напротив, на консолях куда больше чисто детских проектов, интересных, однако, и взрослым. Зато вещи, для понимания которых необходимы некий жизненный опыт, чувство прекрасного, хорошая эрудиция и умение аналитически мыслить, давно уже остаются прерогативой именно приставок. Их не так много, однако на общем фоне они никоим образом не теряются, оказывая сильное влияние на менее серьезные игры. Смеяться над новыми безумными идеями Кодзимы можно лишь в случае, если способен их верно оценить.

PC, к сожалению, будет в России еще долго куда популярнее консолей – если только Sony не решит раздавать приставки даром. Но я бы скорее рассчитывал на низкую рождаемость в девяностых годах. Сейчас среди геймеров слишком много детей. Увеличится средний возраст игроманов – станет больше консольщиков. ■

Комментарий к фотографии

Перед вами – надежда российских консольных геймеров, вундеркинд десяти лет от роду, постоянный читатель «Страны Игр» и участник турнира по Soul Calibur II, единогласно признанный украшением сего мероприятия.

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

8181 для твоей мобилы

Для заказа полифонической мелодии или цветной картинки отправьте SMS с выбранным кодом на номер 8181 (МТС, Билайн, МегаФон ЗАО «Соник Дуо»), например, SWAP [пробел] 12345. Установите WAP-соединение по полученной ссылке и сохраните Ваш заказ [illegible]. Вы должны подключить услугу WAP или WAP-GPRS у своего оператора! По полученной ссылке можно обратиться только один раз.

Цветные картинки

Nokia: 3100 3200 3220 3300 5100 5140 6100 6200 6220 6230 6610i 6800 6810 6820 7200 7210 7250 7250i 7600 Sony Ericsson: T610 T618 T630 Z200 Z600 Siemens: C62 CF62 C65 Motorola: V295 V180 V220 C380 E365 Samsung: S100 S500 V200 P400 X400 E100 P100 D100 P500 X100 X600 S300



SWAP 273136, SWAP 273181, SWAP 274526, SWAP 274537, SWAP 274854, SWAP 290901
SWAP 294588, SWAP 301704, SWAP 304055, SWAP 304359, SWAP 304364, SWAP 304369
SWAP 304372, SWAP 304373, SWAP 304376, SWAP 304378, SWAP 304380, SWAP 304381
SWAP 304391, SWAP 306884, SWAP 306886, SWAP 306890, SWAP 306892, SWAP 95790

Полифонические мелодии

Nokia: 3100 3510 3510i 3530 5100 6010 6100 6200 6610 6650 6800 7200 7250i, а так же модели с 16-, 24-, 48-голосной полифонией Sony Ericsson: P800 T300 T310 T610 T630 T230 Z200 Z600 S700 Z500 K700 P900 Z1010 Motorola: C330 C350 T720 T720i T725 V300 V500 V600 A830 A835 E390 C370 C450 C550 A760 MPX200 V295 V150 V690 V750 V80 V878 V180 V220 V400p C380 A630 A1000 E1000 V1000 Siemens: S55 C56 A55 SL65 M55 MC60 C60 C62 SX1 U15

Believe Me	Юлия Савичева	SWAP 262925
Criminal	Eminem	SWAP 48866
Du Hast	Rammstein	SWAP 83646
Faint	Linkin Park	SWAP 35730
Freestyler	Bomfunk MC'S	SWAP 88143
Godfather	them from film	SWAP 83647
Going under	Evanescence	SWAP 81797
Hallelujah	Shrek	SWAP 260734
How Much is the fish	Scooter	SWAP 38497
In the shadows	The Rasmus	SWAP 54888
Mission Impossible	theme from film	SWAP 31015
Music	Madonna	SWAP 97411
Numb	Linkin Park	SWAP 81874
Quanto Costa	Пропаганда	SWAP 262924
Sonne	Rammstein	SWAP 54687
Город, которого нет	Игорь Корнелюк	SWAP 309304
Я свободен	Валерий Кипелов	SWAP 309305
Бригада	Тема из к/ф Бригада	SWAP 85644
Вова Чума	Иракли Пирцхалава	SWAP 16236
Все хорошо	Верка Сердючка	SWAP 97417
Глюк'oza Nostra	Глюк'oza	SWAP 58897
Кабы не было зимы	Зима в Простоквашино	SWAP 309306
Грустные сказки	Гости из будущего	SWAP 16228
Девушка по городу идет	Бутусов & Юпитер	SWAP 291442
Дождь по крышам	Пропаганда	SWAP 97414
Наши юные смешные голоса	Hory cавло	SWAP 309307
Другая Причина	Непара	SWAP 97412
Женька хотела	Сердючка и Глюк'oza	SWAP 16207
Лондон - Париж	Иракли Пирцхалава	SWAP 58899
Малыш	Глюк'oza	SWAP 58898
Мой мармеладный	Катя Лель	SWAP 58968
Служебный роман	Dj Грув	SWAP 309308
Мы сидели и курили	Сплин	SWAP 266730
Ночной хулиган	Дима Билан	SWAP 58902
Трава у дома	Земляне	SWAP 309309
Песня идущего домой	Бутусов & Юпитер	SWAP 58971
Последний Герой	Би-2	SWAP 83649
Прасковья	Уматурман	SWAP 262927
Притяженья больше нет	Виа Гра и В.Меладзе	SWAP 16213
Прости за любовь	Юлия Савичева	SWAP 16229
Проститься	Уматурман	SWAP 278831
Романс	Сплин	SWAP 278849
Романтика	Танцы минус	SWAP 278850

Отправьте SMS-сообщение с кодом понравившейся Вам мелодии или картинки на короткий номер 8181 (Билайн*, МегаФон ЗАО «Соник Дуо» и МТС), 000700 (МегаФон Северо-западный GSM), например SI[пробел]12345 и сохраните полученный

Картинки Nokia и Samsung



SI 295016, SI 295017, SI 295018, SI 295020, SI 295024, SI 295027
SI 295031, SI 295033, SI 295036, SI 295037, SI 295040, SI 295042

Мелодии

		Siemens	Nokia Samsung	Motorola
Believe Me	Юлия Савичева	SI 262921	SI 262917	SI 262913
Служебный роман	Dj Грув	SI 309301	SI 309293	SI 309296
Du Hast	Rammstein	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Faint	Linkin Park	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Godfather	them from film	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Going under	Evanescence	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Я свободен	Валерий Кипелов	SI 309298	SI 309290	SI 309293
How Much is the fish	Scooter	[illegible]	[illegible]	[illegible]
In the shadows	The Rasmus	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Mission Impossible	theme from film	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Music	Madonna	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Numb	Linkin Park	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Quanto Costa	Пропаганда	SI 262920	SI 262916	SI 262912
Sonne	Rammstein	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Трава у дома	Земляне	SI 309302	SI 309294	SI 309297
Биология	Виа Гра	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Бригада	Тема из к/ф Бригада	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Вова Чума	Иракли Пирцхалава	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Все хорошо	Верка Сердючка	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Глюк'oza Nostra	Глюк'oza	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Город, которого нет	Игорь Корнелюк	SI 309297	SI 309289	SI 309292
Грустные сказки	Гости из будущего	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Девушка по городу идет	Вячеслав Бутусов	SI 291439	SI 291436	SI 291433
Дождь по крышам	Пропаганда	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Достали	Катя Лель	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Кабы не было зимы	Зима в Простоквашино	SI 309299	SI 309291	SI 309294
Женька хотела	Сердючка и Глюк'oza	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Лондон - Париж	Иракли Пирцхалава	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Малыш	Глюк'oza	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Мой мармеладный	Катя Лель	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Наши юные смешные голоса	Hory cавло	SI 309300	SI 309292	SI 309295
Мы сидели и курили	Сплин	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Ночной хулиган	Дима Билан	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Ой ой	Глюк'oza	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Песня идущего домой	Вячеслав Бутусов	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Попытка № 5	Виа Гра	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Последний Герой	Би-2	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Прасковья	Уматурман	SI 262923	SI 262919	SI 262915
Притяженья больше нет	Виа Гра и В.Меладзе	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Прости за любовь	Юлия Савичева	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Проститься	Уматурман	SI 278842	SI 278833	SI 278824
Романс	Сплин	SI 278840	SI 278831	SI 278822
Романтика	Танцы минус	SI 278841	SI 278832	SI 278823

Siemens: A50 C45 C55 M50 ME45 S45 S55 MT50 Nokia: все модели, кроме 3300 5110 6220 Samsung: N620 S100 V200 T100 S300 i-GLO Motorola: A008 T190 T191 T192 T193m T250 T260 T2288 V50 V100 V8088

Гороскоп

ЧТО тебя ждет сегодня?

Отправьте SMS с кодом вашего знака зодиака на номер 8181 (МТС, Билайн, МегаФон «ЗАО Соник Дуо»), например: LEV 07. В сообщение используйте только латинские буквы, а перед цифрой 0 должен стоять пробел.

[illegible]	– водолей	[illegible]	– близнецы	[illegible]	– весы
[illegible]	– рыбы	[illegible]	– рак	[illegible]	– скорпион
[illegible]	– овен	[illegible]	– лев	[illegible]	– стрелец
[illegible]	– телец	[illegible]	– дева	[illegible]	– козерог

Формула любви

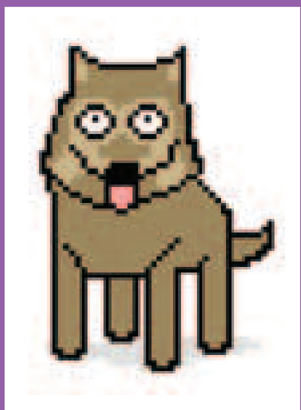
Отправьте SMS с текстом [illegible] на номер 8181 (МТС, Билайн, МегаФон ЗАО «Соник Дуо»). Используйте в сообщении только латинские буквы, например: SILOV Masha Sasha.

Узнайте, насколько вы совместимы и чего можно ждать от вашей встречи.

Стишки и анекдоты

Хотите получить анекдот или прикольный стишок? ОК? Отправьте SMS с текстом SI hot или SI spice на номер 8181 (МТС, Билайн, МегаФон ЗАО «Соник Дуо»). На каждый последующий запрос Вы получите новый анекдот или прикольный стишок. [illegible] перед словами hot или spice должен стоять пробел!

* Стоимость любого заказа составляет [illegible] без учета налогов. Доступ на WAP оплачивается отдельно согласно тарифам оператора. В случае ошибки в запросе услуга будет считаться оказанной. По всем вопросам обращайтесь по e-mail: sales@smit.ru Полную информацию и список регионов обслуживания вы можете также найти на сайте www.8181.ru



Валерий «А.Купер» Корнеев

valkorn@gameland.ru

ЭТОТ БЕЗУМНЫЙ МИР

Вторая и последняя в этом году колонка о Стране падающей иены задумывалась в качестве пояснения к фоторепортажу, что обретается в первой половине журнала. Те снимки в итоге обзавелись отдельным текстом, а здесь хочется вспомнить о вещах и явлениях, которые не попали в объектив нашей камеры или просто остались за рамками основных публикаций – как не соответствующие игровой тематике. Итак, тридцать сумасшедших фактов из жизни современной Японии, которые наверняка удивят или позабавят читателя «СИ».

1. Токио покрыт сетью закусочных «Мосбургер». Возможно, это очередная циклопическая инициатива Юрия Михайловича Лужкова.
2. Рональда Макдональда зовут Дональд Макдональд.
3. В центре пяти- и пятидесятииеновых монеток есть дырочки. Их можно нанизать на веревочку, одеть веревочку на шею, и все будут над вами смеяться.
4. Есть на улице крайне неприлично, зато громко чавкать и с душераздирающими звуками всасывать горячую лапшу в японском ресторане – в порядке вещей.
5. Если на входе в забегаловку с лапшой-соба вывешено изображение енотовидной собаки тануки – это совершенно не означает, что этой собакой вас будут кормить. Просто один из видов соба назван в честь этих животных.
6. Рано или поздно на входе в какой-нибудь бар, ресторан или магазин вы обязательно уткнетесь в табличку «Japanese only» («Только для японцев»). Расовая дискриминация в действии.
7. 90% телепрограмм – о еде.
8. Когда по телевизору в пятиминутке новостей показывают арестованного, наручники скрыты цифровой «мозаикой». А что вы хотели от страны, где порнографические фильмы давно превратились в баталии пикселей?
9. Ягодки сакуры невкусные, не то что наша вишня. Зато продается арбузный сок в банках.
10. Огромную популярность имеет изотонический напиток под названием Pokari Sweat («sweat» по-английски – «пот»).
11. Еще более популярен йогуртовый коктейль Calpis.
12. В июне 2002 года была прикрыта лазейка в законодательстве, благодаря которой в Японии запросто можно было купить пейотль и галлюциногенные грибы. Однако на задворках района Сибуя мы своими глазами видели мексиканцев, открыто торговавших «легальными наркотиками» («Legal Drugs» – надпись на их подносах). Рисковать здоровьем мы не стали.
13. У наводняющих местные храмы статуй Тысячерукой Каннон всего по сорок две руки. Остальные – «в других мирах», прямо как инвентарь иного приключенца в RPG.
14. В любом учреждении (банк, почта, справочное бюро) сотрудники семенят легкой трусцой, дабы продемонстрировать уважение клиенту. Скорость обслуживания при этом черепашья: они поспевали бы куда лучше, если бы перешли на обычный шаг.
15. Японцы твердо уверены, что зеленый свет светофора – на самом деле синий. Все оттого, что синий (аои) считается оттенком зеленого («мидори»). Огурец и травка на газоне вполне могут быть «аои».
16. Одна из первых вещей, которые местная девушка выпытывает у парня при знакомстве, – его группа крови. Считается, что тип крови влияет на личность не меньше знака Зодиака. Поэтому у большинства персонажей японских игр в персональных данных обязательно прописан этот параметр.
17. Не принято, чтобы мальчики ухаживали за девочками.
18. По праздникам шоколад и дорогущие швейцарские конфеты девочки дарят мальчикам, не наоборот.
19. «По-женски» красивый юноша с подведенными глазами, крашеными волосами и разноцветными ногтями – не гомосексуалист, а вовсе даже наоборот, дамский угодник. По телевизору активно рекламируется разнообразная мужская косметика вроде пудры, румян и тонального крема.
20. Железнодорожные компании штрафуют родственников самоубийц, кончающих с жизнью под колесами поездов. Однако желающих сорвать таким образом график движения год от года меньше не становится.
21. Якудза часто отрубают себе по мизинцу на каждой руке, поэтому многие четырехпалые персонажи западных мультфильмов, комиксов и игр при появлении в Японии обзаводятся пятым пальцем. Последний памятный пример – горгулья Скри из Primal.
22. В метро люди плюют и сморкаются на пол, выбрасывают салфетки и бутылки из-под Calpis, а в пятницу вечером хождение по станциям превращается в лавирование между бесчувственными телами офисных служащих, отпраздновавших окончание рабочей недели. Тем не менее, в подземке царит почти хирургическая чистота. Объяснения этому парадоксу мы не нашли.
23. Зимой школьницы продолжают, на радость фетишистам, носить коротенькие форменные юбочки. Кривые женские ножки считаются особенно красивыми.
24. Унитаз – бытовая техника, вроде кондиционера или микроволновки. Производимые Panasonic или Sanyo агрегаты обладают навороченными пультами управления, моют и сушат попу в разных режимах.
25. Зеркала на многих машинах крепятся не на дверцах, а на выносных кронштейнах.
26. В круглосуточных магазинах сигареты и спиртное не продаются лицам моложе 21 года. Впрочем, и то и другое обычно можно купить в торговом автомате по соседству.
27. Азартные игры запрещены, но рядом с любым салоном патинко всегда есть контора, «покупающая» у игроков выигранные шарики.
28. Учебный год начинается в апреле.
29. На соседней с видеоиграми и детскими фильмами полке запросто могут лежать порнографические журналы и диски. Вообще, порнографии очень, очень много. И почти вся она ужасающе скучная.
30. Девушки-полицейские ездят на розовых патрульных машинах.

Теперь понятно, почему они делают такие игры? ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07, 1c@1c.ru, http://games.1c.ru
КАРИБСКИЙ КРИЗИС
Купи мобильный Карибский Кризис
и найди в нем секретный код! Введи этот код в компьютерной игре Карибский Кризис – и получи секретное супероружие!
Подробности на сайте www.g5mobile.ru
• Альтернативная история: последствия ядерной катастрофы, разразившейся в результате военного решения Карибского Кризиса 1962 года.
• Оперативный пошаговый режим (TBS) и тактика реального времени (RTS) в одной игре.
• 40 сценарных миссий и неограниченное количество случайно-генерируемых миссий в четырех военных кампаниях на стороне СССР, Франко-германского союза, Китая, союза США и Великобритании.
• Достоверно воспроизведенная техника 60-х годов: танк Т-55, истребитель "Фантом", самолеты МИГ-19 и Су-7, "Объект 279" и другие.
• Новые типы боевых единиц: вертолеты, ракетные войска, разведывательно-диверсионные группы и войска химической защиты.
• Возможность захвата вражеской техники во время боя.
• Зоны заражения, влияющие на исправность техники и боеготовность личного состава.
G5 SOFTWARE
NIVAL INTERACTIVE
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2004 G5 Software. Данная игра разработана компанией G5 Software. Все права защищены.
© 2004 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии компании Nival Interactive.
Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** FPS ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Софт Клаб»
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** VU Games ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Valve ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 32
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 1.2 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D–ускоритель (32 Мбайт)

http://www.half-life2.com

HALF-LIFE 2

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

ПОБЕДИТЕЛЬ

ИГОРЬ СОНИН
zontique@gameland.ru

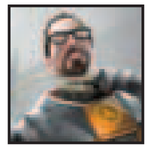
Когда игры продавались на дискетах, а на дружескую «задумку» – многопользовательскую сессию в Doom – компьютер приходилось нести в соседний дом, миром шутеров безраздельно правила одна компания – id Software. Сейчас команда Кармака растеряла порох. Беспристрастное сравнение Doom 3 и Half-Life 2 показывает, что нынче впереди планеты всей уже Valve. И ее игра – такой же прорыв, каким был Quake среди спрайтовых FPS.

Half-Life 2 – не повод ставить в красном углу фотографию Гейба Ньюэлла, не бунт в стане шутеров от первого лица и не новое слово в науке и технике. Half-Life 2 – дайджест лучших идей, когда-либо появлявшихся в жанре, сборник самых памятных моментов, вывернутых наизнанку. Здесь есть пляж Омаха из Medal of Honor, где пулеметчики изводят сотни жукообразных пришельцев, а Фримен, пригнувшись, перебегает от укрытия к укрытию. Есть угловатые, блещущие от пиксельных шейдеров страхолюдные импы из Doom 3; есть старомодный городок-ужастик, где безмозглые ученые с хэдкрабами на головах воют, как чудовища Лавкрафта (параллель с Clive Barker's Undying). Есть короткие перестрелки на радиоактивных свалках, среди разбитых «Волг» и «Запорожцев» (конечно, S.T.A.L.K.E.R.); коричневые уровни-трубы с одинаковыми солдатами (дай бог памяти, Chaser!), загадки о том, как построить пирамиду из ящиков (Trespasser), летающие тушки врагов, которыми так хвастается Painkiller, трюк с выскакивающими из воды зомби, пришедший из глубины веков – аж из самого первого Quake.

Предостаточно цитат и из первой части (монорельс, битва с вертолетом, спецназовцы, Зен, заставочная поездка на поезде, беготня по карнизам над пропастью, оголенный провод в воде), но новое решение каждый раз отличается от прошлого. Half-Life 2 создана с немыслимым вниманием к деталям, и в игре все правильно. На протяжении двадцати часов однопользовательского приключения дизайнеры постоянно следят за игроком. Каждое действие Фримена продумано до мелочей, каждая локация прозрачна и увлекательна. Ни одна карта никогда не подсовывает одну и ту же задачку дважды. Открыв от восторга рот на

ВЕРДИКТ

ПРОРЫВ



9.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Роскошный, стабильный и быстрый движок, блестящая физическая модель, живая анимация, длиннющая кампания.

МИНУСЫ

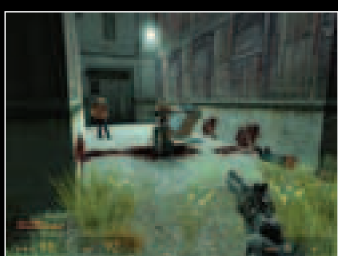
Глуповатые напарники и – снова! – беспричинно дурацкие финальные уровни. И сюжет. С сюжетом в Valve дали маху.

Half-Life 2 вобрала в себя все лучшее, что изобрели в других шутерах, – и сделала огромный шаг вперед.

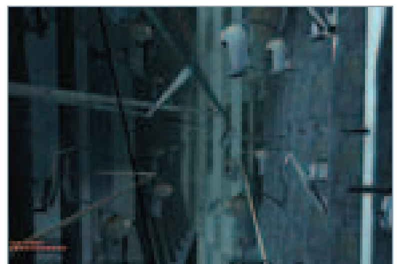
КАК РАБОТАЕТ НАСТОЯЩАЯ ФИЗИКА

ЖИВОЙ ПРИМЕР ИЗ ИГРЫ

Лезвие на «взведенном» моторе удерживается тачкой. Любопытный монстр ее вышибает, и его смешно разрезает напополам. Это не скрипт: сдвинуть тачку и получить по башке мог и Гордон.

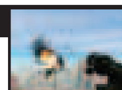






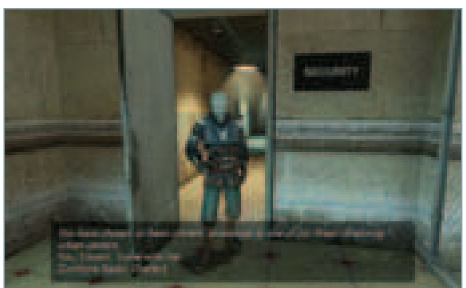
Матричные закидоны в финале неуместны.

НА УРОВНЕ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Half-Life	Doom 3

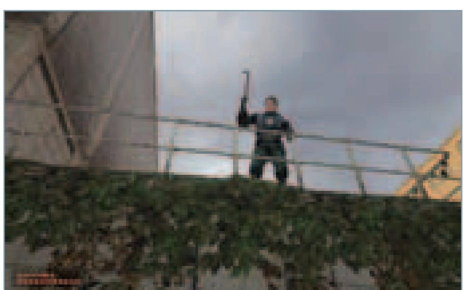




НЕДОСЯГАЕМЫЙ, БОЖЕСТВЕННЫЙ ДВИЖОК, НО НЕ ЛУЧШИЙ FPS ПО СУММЕ СОСТАВЛЯЮЩИХ.



При желании можно включить не только субтитры, но и титры для глухих.



– Доктор! Кажется, вы забыли у меня вашу трость! Позвольте!



Эмоции персонажей выражаются не только на лице, но и в жестах. Оружие в правом нижнем углу – новая штурмовая винтовка, стандартное снаряжение солдат Комбината.

МУЛЬТИПЛЕЕР В HALF-LIFE 2

Официально в финальной версии Half-Life 2 вообще нет поддержки многопользовательского режима. Вместо него с Half-Life 2 распространяется Counter-Strike: Source – игра, которая не нуждается в рекомендациях. Однако через несколько дней после релиза пытливые умы нашли способ запустить deathmatch в самой Half-Life 2. Для этого необходимо ввести в консоли следующие команды:

net_start
sv_lan 0
deathmatch 1
maxplayers (число игроков)
map (имя карты)
restart



ФРИМЕН В РОССИИ

ОТЕЧЕСТВЕННОЕ ИЗДАНИЕ УЖЕ В МАГАЗИНАХ



В нашей стране игру издает компания «Софт Клаб». Оригинальная, англоязычная, версия поступила в продажу в DVD-боксе, на пяти компакт-дисках, с русской документацией. В комплект поставки входит полная версия Counter-Strike: Source и уникальный ключ, который дает право на авторизацию в системе Steam, что необходимо для легального мультиплеера. Рекомендованная розничная цена российского издания – 699 рублей. Для такой игры – почти даром.

первом уровне, закрываешь на последнем. Невозможно даже предположить, что в игру такого качества мог прокрасться тривиальный просчет, вроде печально известного фонарика из Doom 3 (это, между прочим, не просчет, а фича. – *Прим. ред.*). Наш фонарик, как раньше, включается по привычному нажатию клавиши «F». И не возникает противного ощущения, что тебя ведут за руку и тычут носом в достопримечательности, – наоборот, играющий сам, постепенно, шаг за шагом открывает для себя Землю через N лет после инцидента в Black Mesa.

НА НОВЫЙ ЛАД

Сколько времени прошло с тех пор, как Фримен путешествовал в Зен, не сообщается. Человек-с-дипломатом во вступительной заставке словно будит Гордона от сна, и в следующие мгновения ученый уже прибывает на вокзал города City 17. Что случилось с планетой за годы, неизвестно, мы сами изучаем мир глазами молчаливого Фримена. Планетой правит загадочный Combine, почти гибсоновский Комбинат: запакованные в черную броню солдаты несут вахту на каждом перекрестке, с огромных панелей льется пропаганда интеллигентного сверхзлодея доктора Брина, а посреди города скребет небо сизая башня – еще одна цитата – вылитый Mothership из Homeworld.

Завязка никак не связана с событиями первой игры, и никто не думает вводить играющего в курс дела. Сюжет – слабое звено Half-Life 2. Событийная линия – словно книга, в прологе которой объясняют предысторию, а в эпилоге развязывают сюжетные узелки. Только вот беда: ни вступления, ни заключения игрок не прочитал, поскольку не разобрал текст. Человек-с-дипломатом (ключевой персонаж!) появляется в кадре два раза – в первом и последнем ролике – и не выдает никакой полезной информации, да и мотивы прочих действующих лиц по ходу игры становятся все более и более туманными. Финальные уровни, вдохновленные «Матрицами» братьев Вачовски, обрушивают на игрока водопад вопросов и практически не дают ответов, а последние кадры то ли оставляют пространство для грядущего дополнения, то ли напропалую неудачны. Тест на качество сюжета в шутере давно известен. Если в игре нужно отключать генераторы, значит сценаристы попросту ленивы. Так вот, генераторы в Half-Life 2 есть. И жалко, что роскошная анимация персонажей, впервые наделенных богатым спектром эмоций, прислуживает столь шаткому сюжету. Сорок лицевых мускулов, поведение которых рассчитывает движок, способны изобразить с десяток чистых эмоций и любую их комбинацию. У девушки Алекс – нового компаньона Гордона – за всю игру ни разу не было замечено одинаковое выражение лица. Дружище Барни, охранник в Black Mesa, менее эмоционален, любит подшучивать над ботаником-Фрименом, и эти черты характера у него буквально на лбу написаны. Каждый раз оттенки нескольких чувств складываются в новую мозаику, которая читается непосредтсвенно на лице. Дело не только в анимации, сама технология создания персонажей сделала огромный рывок вперед, и модели героев выглядят бесподобно, такого мы еще не видели. Впрочем, анимация – вовсе не главное достоинство движков Source и Havok, работающих в одной упряжке.

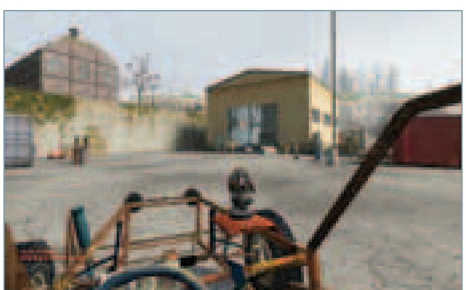
СТРОГО ПО НЬЮТОНУ

Тысячи людей видели демонстрации физических возможностей мотора Half-Life 2, сотни недоверчивых предполагали, что им показывают неинтерактивную технологическую зарисовку, и почти никто не ожидал, что

HALF-LIFE 2 – ДАЙДЖЕСТ ЛУЧШИХ ИДЕЙ, КОГДА-ЛИБО ПОЯВЛЯВШИХСЯ В FPS, СБОРНИК САМЫХ ПАМЯТНЫХ МОМЕНТОВ, ВЫВЕРНУТЫХ НАИЗНАНКУ.



– Товарищ Фримен, коллектив трудящихся желает преподнести вам этот скромный подарок.



Энергетическое ружье из первой части теперь намертво вмонтировано в багги.



Док – «собачка» Алекс – появляется в кадре всего несколько раз. Он движется и действует по скриптам, которые вынуждают его нудно подбрасывать «Рафик». В полете машина подчиняется законам физики.

http://www.half-life2.com

HALF-LIFE 2 НА XBOX

Гейб Ньюэлл, основатель и президент Valve, более года назад имел неосторожность высказаться в духе, что, мол, было бы очень здорово, если бы Half-Life 2 вышла не только на PC, но и на консолях, скажем, на Xbox. Онлайн-магазины начали принимать предзаказы, но когда PC-версия была отложена на год, их отменили. Играющая общественность обратилась в Valve за разъяснениями. «Мы обязательно портируем проект, но сейчас дайте нам спокойно доделать горемычную PC-версию», – ответил тогда Гейб. Дата Xbox-релиза, пусть даже самая примерная, не объявлена до сих пор.

гравитация будет играть столь важную роль. Разработчики революционизировали жанр изнутри: игра, которая выглядит, как обычный «оружейный» шутер, на деле предлагает совершенно иные, неизбитые задачи. Гордону ни разу не придется искать ключ, который бы открыл нужную дверь. В Half-Life 2 вообще нет ключей, зато есть Gravity Gun – оружие, способное притягивать предметы к себе и выкидывать их обратно, причем не только избранные интерактивные штучки, а что угодно. Здесь господствуют законы инерции, каждый предмет имеет свою массу и ведет себя в соответствии с ней. Впервые физический движок – не объект насмешек, а полноценная модель мироздания, описывающая поведение уровня в целом.

Такой ход позволяет разработчикам обставить всю игру нетривиальными головоломками. Пользователю приходится искать решение, которое сработало бы в реальном мире, – например, накидать под затонувший мост полых бочек, чтобы проскочить его на глайдере, через окно сбить засов на двери или разрушить баррикаду броском тяжеленного холодильника. В одном месте Гордон управляет подъемным краном, поднимает железнодорожный вагон и с его помощью обрушивает разводной мост в следующую секцию. Это не ролик, не заставка, тем же вагоном можно смести с пристани солдат или вдарить по другому контейнеру, и они оба отскочат от удара. В другой раз Фримен оказывается без амуниции в мертвом городе, где остались только захваченные мозгососами зомби. Однажды найденный железный радиатор не раз спасет жизнь ученому: бросив такой в морду неповоротливому зомби, убиваешь его с первого удара. Круглые пилы в мастерской тоже не просто так разложены.

ЗА НЕДЕЛЮ ПОСЛЕ РЕЛИЗА НИ ОДНО ИГРОВОЕ ИЗДАНИЕ НЕ ОЦЕНИЛО HALF-LIFE 2 МЕНЬШЕ, ЧЕМ НА ДЕВЯТЬ ИЗ ДЕСЯТИ БАЛЛОВ.

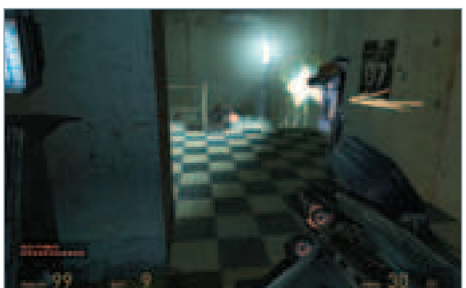
БИТВА ИДЕОЛОГИЙ

К расчудесной физике привыкаешь всей душой и к финалу кампании не можешь уже представить FPS, в котором стулья и столы были бы намертво прилеплены к полу. Шесть лет назад нечто подобное пытались реализовать в Trespasser, и результат был жалок. В прошлогодней Devastation мусор и мелкие предметы отскакивали в сторону от главного героя тоже не очень впечатляюще. Индустрия постепенно шла к «честной» физике и вдруг – рывком – оказалась в точке под названием Half-Life 2. Ничего подобного этой игре на планете не существует, и остальные догонят лидера хорошо если через пару лет. Долгая, тягомотная и очень тяжелая разработка оказалась суперуспешной. За годы затворничества команда опередила свое время. Half-life 2 не только прекрасная, захватывающая игра, но шаг вперед для всей индустрии, новая ступень качества, которое станет нормой через пять-десять лет.

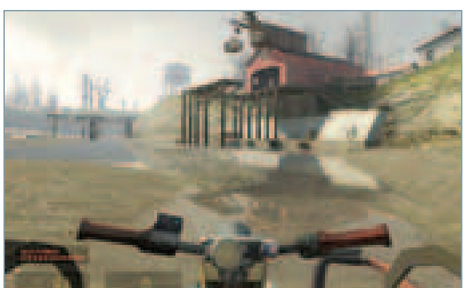
Об этой игре будут говорить еще долго. За неделю после релиза ни одно игровое издание не оценило Half-Life 2 меньше, чем на девять из десяти баллов. Даже обычные масс-медиа, не специализирующиеся на игровой тематике, следят за успехом проекта, высказываясь подобно BBC: «Half-Life 2 задрала планку так высоко, что ее конкурентам остается только посочувствовать». Сотни пользователей взялись за создание модификаций. Сама Valve обещает перенести на новый движок не только уже готовый сверхпопулярный Counter-Strike, который от такого фейслифтинга выглядит, как совсем другая игра, но также оригинальную Half-Life и два дополнения к ней – Opposing Force и Blue Shift. Первые сообщения об ошибках – проблемах со звуком в формате 5.1 – приняты к сведению, патчи уже пишутся.

Что дальше? Half-Life 2 тайфуном разметала прочие шутеры, кажущиеся теперь незначительными и ненужными. Жанр испытал потрясение, подобное тому, что вызвала первая часть Half-Life, на годы вперед задавшая стандарт качества. Весь мир таращит глаза на Гордона, и если зимой 2004/2005 вы не играете в Half-Life 2, вы либо спите, либо умерли. Игры, которые меняют мир, выходят не так часто, и пропустить такое сокровище немыслимо. Как StarCraft правит стратегиями, так Half-Life 2 принимает корону шутеров от первого лица. Добро пожаловать в будущее! ■

HALF-LIFE 2 – НЕ ТОЛЬКО ПРЕКРАСНАЯ, ЗАХВАТЫВАЮЩАЯ ИГРА, НО НОВАЯ СТУПЕНЬ КАЧЕСТВА, КОТОРОЕ СТАНЕТ НОРМОЙ ЧЕРЕЗ ПЯТЬ-ДЕСЯТЬ ЛЕТ.



Механические турели могут быть как противниками, так и союзниками Гордона.



Механизм на крыше гаража полностью рабочий. Отпустишь рычаг, и ящик упадет в воду.



Разумные чужие – друзья Фримена. Неразумные чужие – враги Фримена. Да и прочего человечества тоже. Объединившись с солдатами, доктор физико-математических наук борется с боссом.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** FPS ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Софт Клаб» ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** VU Games ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Valve Software ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 32 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

http://www.counter-strike.net

COUNTER-STRIKE: SOURCE

ДОРОГУ МОЛОДЫМ

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР
iv@gameland.ru

Сегодня даже ветхие старушки и суровые машинисты рельсоукладчиков знают наверняка, что «читер» – это самое грязное из существующих ругательств, а вездесущие «лаги» – вторая после наркомании проблема страны. Все остальные, включая законченных пацифистов и истовых консольщиков, когда-нибудь, да играли в «кантру». Многие играют до сих пор. Но именно для тех бедолаг, которые каким-то чудом не вошли в их число, и был создан Counter-Strike: Source.

ENEMY SPOTTED!

Злобные террористы катают вдоль дороги автомобильную покрышку, стреляют по бутылкам и балуются с дымовыми шашками. Им нечего бояться, ведь полицаи развлекаются с брызгами в канале, пытаются запрыгивать на бочки и бросают друг другу под ноги фосфорные гранаты. Одни лишь заложники застыли с круглыми от ужаса глазами, боясь пошевелиться. Нет, в психушку не провели Интернет. Просто эти люди только сейчас узнали, что такое Source...

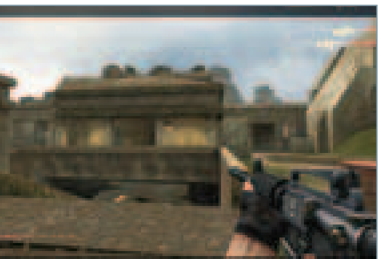
Разработчики оставили карты почти в первозданном виде, но движок изменил их до неузнаваемости. Они больше не напоминают маленькие комнаты посреди «ничего». На горизонте виднеются трехмерные пейзажи, и даже небо выглядит настоящим, создавая иллюзию реальности игрового мира. Да и текстуры похорошели настолько, что в прежних абстрактных локациях сразу угадываются арабские городки, средневековые замки и развалины ацтеков. Можно часами говорить о красивых моделях, брызгах воды и мелькающих в луче света пылинках, но, надеюсь, вы и так уже поняли – с графикой здесь не просто все в порядке, она великолепна.

STORM THE FRONT!

Когда Counter-Strike лишь начинал победное шествие по экранам мониторов, его частенько называли «реалистичным» модом. Для разработчиков CS: Source было важно, чтобы объекты в игре не только выглядели, как настоящие, но и подчинялись законам физики. Знаменитый физдвижок Havok, встроенный в Source, успешно решает эту задачу. К сожалению, интерактивных предметов в игре не так уж много: немногочисленные бочки, офисная утварь, да щедро разбросанный по уровням мусор. Но и этого хватает. Обломки вещей, отверстия от пуль, лужи крови и никуда не исчезающие трупы, лежащие на раскрошенном кафеле, создают невероятно правдивую картинку. Причем мы видим не просто декорации, зрелищно разлетающиеся от взрывов. Задетый ящик или разбитая бутылка способны выдать вас за версту, бочки потеряли «статус» надежного укрытия, а автомат можно пнуть ногой или отбросить выстрелом. За-

НЕ ТОРМОЗИ!

Один из недостатков CS: Source – завышенные, по сравнению с предыдущими версиями, системные требования. Владельцы слабых машин могут, пожертвовав некоторыми деталями игры, заметно увеличить ее скорость, прописав в файл \cstrike\cfg\autoexec.cfg следующие команды: r_mmx «1», r_sse «1», r_sse2 «1», r_3dsky «0», r_shadows «0», cl_smooth «0», cl_phys_props_enable «0», fog_enable «0», cl_ejectbrass «0», r_WaterDrawReflection «0», r_WaterDrawRefraction «0», budget_show_history «0», mat_filterlightmaps «1», muzzleflash_light «0», r_drawlights «0», r_waterforceexpensive «0», r_shadowrendertotexture «0».



«De_aztec» изменился сильнее всего.

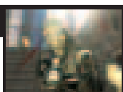
FIRE IN THE HOLE!

ГРЕНАДЕРСКОЕ ДЕЛО

Гранаты – единственное оружие, над которым разработчики изрядно потрудились. Обычный взрыв, даже не ранив, может на пару секунд оглушить противника. Что уж говорить о «флэшках», эффект от которых надо видеть собственными глазами. А дымовую завесу теперь надо использовать не для создания «лагов», а по прямому назначению. Кстати, метко брошенная дымовая граната может даже отнять несколько пунктов здоровья. Словом, все по-настоящему.



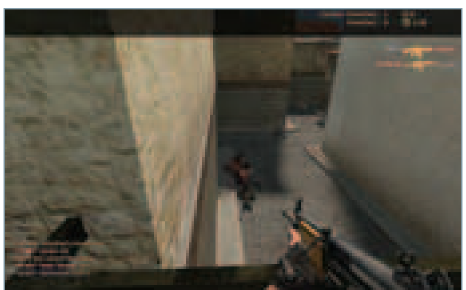
КРАСИВА, КАК Half-Life 2



ДИНАМИЧНЕЕ, ЧЕМ Counter-Strike: Condition Zero



РАЗРАБОТЧИКИ ГОВОРЯТ, ЧТО ЭТО ЛИШЬ НАЧАЛО, И ОЧЕНЬ ХОЧЕТСЯ ИМ ПОВЕРИТЬ.



Благодаря упрощению CS, автомат «Галиль» запросто выпускает в точку целую обойму.



Порой трупы замирают в самых неожиданных позах. Этот как будто присел отдохнуть.



Из-за дождя и брызг иногда очень просто перепутать модели и подстрелить напарника. В CS: Source такое случается намного чаще. Виной тому – реалистичное освещение.

ВЕРДИКТ

GO! GO! GO!



8.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Новый движок дал игре отличную графику и реалистичную физику, открывающую массу новых возможностей.

МИНУСЫ

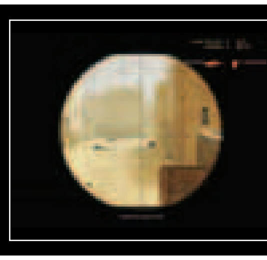
Значительное упрощение «кантры» может не понравиться опытным игрокам.

Теперь никто не будет чувствовать себя «мясом». Игра почти уравнивает шансы игроков. А хорошо это или плохо – решать вам.

НОВАЯ ТАКТИКА

ПРИЯТНЫЕ МЕЛОЧИ

В игре встречаются и некоторые «мелочи», серьезно влияющие на геймплей. Например, удар ножом сзади теперь сразу убьет любого противника, а если кончились патроны, можно бросить во врага свое оружие (и нанести повреждения). Но больше всего «кемперам» полюбились реалистично разбивающиеся окна. Пробитое стекло покрывается трещинами, и стоя за ним, можно долго оставаться незамеченным. Так что советую расстреливать окна заранее.





то в разбитые машины действительно можно залезать. К тому же местный «автопарк» явно позаимствован из Half-Life 2, и затаиться за горбатым «Запорожцем» или побитой «Волгой» вдвойне приятно.

HOLD POSITION!

Однако и прятаться стало вдвойне сложнее. Не один «кемпер» бесславно погиб, выставив из-за ящика ствол или попросту не рассчитав размеры оружия. Ведь и предметы уже – не специально приспособленные укрытия, а... просто предметы. Если вы хотите остаться незамеченным, придется научиться ими пользоваться. Лучший в этом отношении уровень – «cs_office». Там позволяется использовать буквально все, что попадается под руку. Например, можно самому создавать укрытия, передвигая непробиваемые шкафы. Но грамотный бросок гранаты в одно мгновение оставит вас без защиты, раскидав их по коридору. Имеет смысл перевернуть мебель, чтобы затем услышать, как об нее споткнется враг. И даже письменные столы, как в заправских боевиках, одним ударом превращаются в щит.

Но крадущегося противника можно не только услышать, но и увидеть. Маленькое отражение в оптическом прицеле удваивает ценность снайперских винтовок (можно увидеть, что происходит сзади вас), а правильные тени, столь непривычные для этой игры, вынуждают вспомнить мамины советы и всегда смотреть под ноги. Грамотное использование светотени вообще позволяет спрятаться даже на открытой местности.

TAKING FIRE, NEED ASSISTANCE!

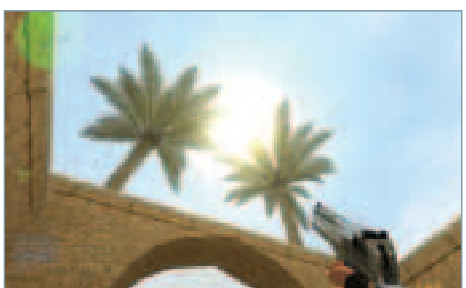
Что происходило, когда человек впервые заходил на игровой сервер и пытался разобраться, что к чему? Правильно, орава всегда готовых «помочь» геймеров, расталкивая друг друга, бежала за халявным «фрагом». Новичок получал неприятные впечатления, а также в придачу средненькую графику, непонятный геймплей и пулю промеж глаз каждые полторы минуты. Многим быстро надоедала роль пушечного мяса, и знакомство с CS на этом заканчивалось.

Видимо, именно об этих игроках и думали разработчики, внося изменения в геймплей. На первый взгляд они кажутся символическими. Ну что могут изменить новые модели и слегка подкорректированная точность стрельбы? Как оказалось, все. Раньше нужно было действительно уметь стрелять, а случайные попадания были именно случайными. Длинные очереди не имели практического смысла. В CS: Source безудержная стрельба с легкостью заменяет грамотное прицеливание. Признаюсь, я никогда не стрелял из «Калашникова» на бегу, но почему-то твердо уверен, что попасть в голову со ста метров при этом невозможно. Только не здесь! В CS: Source это так же естественно, как пальба из пулемета в прыжке.

Словом, то, чему раньше приходилось сутками учиться, теперь попросту не нужно. Баланс практически уравнивает шансы новичка и опытного геймера. Я не скажу, что игра стала хуже, – об этом судить вам. Но она определенно стала другой. Вместо мастерства главную роль в CS: Source играет тактика. Ее действительно немного не хватало в предыдущих версиях, но почему нельзя оставить и то и другое? Игра стала ярче, динамичней, проще и доступнее, чем когда бы то ни было. Наверное, именно к этому и стремились разработчики. Но все же она что-то потеряла. Пропал спортивный интерес, заставляющий каждый вечер «брать в руки» автомат, а потом с удовлетворением изучать статистику. И в CS: Source не играют на соревнованиях, а это, согласитесь, что-нибудь да значит. Но к хорошему быстро привыкаешь, и, однажды увидев игру, уже не сможешь и минуты просидеть за угловатым CS: Condition Zero. Остается лишь ждать новых патчей, которые, по-видимому, появятся очень скоро.



Следственный эксперимент показал, что заложники легко выдерживают выстрел в голову.



Такие картины больше подошли бы Far Cry. А вообще в CS опасно пялиться по сторонам.



По расположению трупов нетрудно представить, как было дело и где засел последний полицай. А при включении необходимой опции тела будут не «перекрываться», а ложиться аккуратными горочками.

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action/platform ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Insomniac Games
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4 (оффлайн, через split-screen), до 8 (онлайн)

http://www.playstation.com

RATCHET & CLANK 3

НЕПЫЛЬНЫЕ ТРОПКИ ДАЛЕКИХ ПЛАНЕТ

ВЕРДИКТ

ВЫДЮЖИЛИ!



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

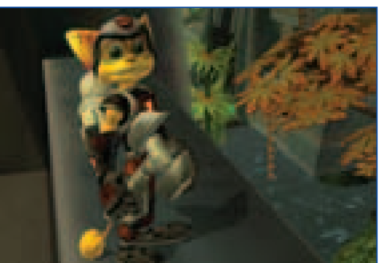
ПЛЮСЫ

Хорошие однопользовательский и многопользовательский режимы, хитрый арсенал, интересное повторное прохождение.

МИНУСЫ

Слишком мало карт в многопользовательском режиме, своевольничает камера, утомляет сбор кристаллов в катакомбах.

Авторы решили закончить свою трилогию с помпой и шиком. Это им удалось.



Робокоп-садовод с киберсекатором.

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Платформеры за последние 5-7 лет наилучшим образом эволюционировали как в техническом, так и в креативном плане. Вчерашние «прыгалки» сейчас эксплуатируют все ресурсы нынешнего поколения игрового «железа», а разнообразие реализованных идей позволяет говорить о качественном скачке, совершенном представителями одного из старейших жанров. Студия Insomniac, во времена PS one достаточно уныло штамповавшая приключения дракончика Spyro, на просторах PS2 буквально расцвела – партнерство с Naughty Dog позволило поднять серию Ratchet & Clank на самое острие «платформенного» прогресса.

Серьезное достижение как Naughty Dog, так и Insomniac – в том, что обе команды научились выстреливать очередной хитовой, а главное – высококачественной частью известного сериала строго раз в год. Недавно мы объявили Jak 3 лучшим платформером для PS2, а вот и его сводный братец подоспел. И хотя Ratchet & Clank 3 все же чуточку слабее «Джека», мы вправе говорить еще об одном прекрасном образчике жанра, исполненном в сжатые сроки и ничуть от этого не потерявшем.

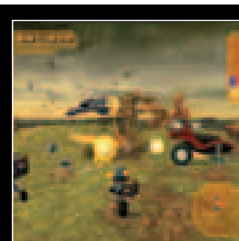
UP YOUR ARSENAL

На повестке дня, как водится, путешествия по диковинным мирам с попутным разнесением на атомы любого, кто встанет на пути главгероев – пушистика Ратчета и медноголового робота Кланка. Разносить предлагается – и это одна из особенностей серии – из огромного арсенала, в основе которого лежат четыре базовых вида оружия, «прокачиваемые» по пяти уровням (итого – двадцать разнообразных бластеров, фазеров, магнитных улавливателей и прочих антинаучно-фантастических бульбуляторов). С 2002 года, когда нас осчастливила своим появлением первая Ratchet & Clank, в базовой концепции изменилось немногое: по-прежнему во главе угла охота на роботов, выбивание из них местной валюты – болтов и гаек – и обмен выручки на все более мощные агрегаты. Другое дело, что авторы ухитрились превратить вышеописанные занятия в увлекательный способ убийства свободного времени, а большего-то многие из нас от хорошей видеоигры и не требовали никогда. Если человеку пришлись по душе приквелы, от третьей части Ratchet & Clank он будет в восторге; коли же с платформерами по тем или иным причинам не сложилось, данная игра вряд ли заставит изменить мнение. Хотя однозначно утверждать не станем – бонус в виде онлайнового мультиплеера может затянуть кого-то из скептиков.

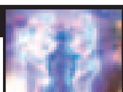
ТЯТЯ, ТЯТЯ, НАШИ СЕТИ

ПРИТАЩИЛИ РОБОТЦА!

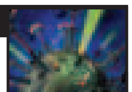
Впервые в истории сериала разработчики ввели в игру многопользовательский режим в трех вариантах: Deathmatch (простые дуэли), Capture the Flag (классический «захват флага» в традициях Quake) и Siege (командная осада, напоминающая Assault из Unreal Tournament). Естественно, в сетевом режиме функционируют все гаджеты, «пушки» и транспортные средства, которые попадаются Ратчету в ходе однопользовательской игры. Будет ли в России официально запущен сетевой игровой сервис для PS2? Неизвестно.



ХУЖЕ, ЧЕМ Jak 3



ЛУЧШЕ, ЧЕМ Ratchet & Clank 2



«ХУЖЕ» НЕ ЗНАЧИТ «МНОГО ХУЖЕ»: ОТ СВЕЖЕГО «ДЖЕКА» ИГРА ОТСТАЕТ ЕДВА ЗАМЕТНО.



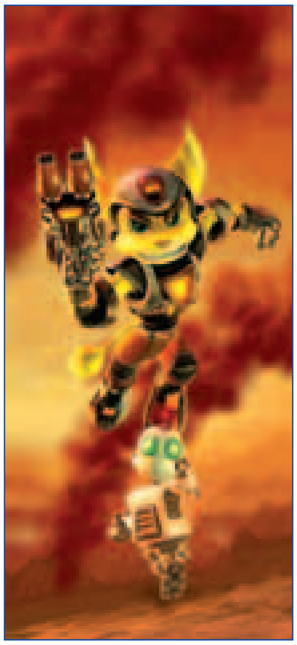
Большую часть времени Кланк болтается на спине приятеля, что твой рюкзак.



Партизаны рекомендуют плазменную трехстволку с автонаведением.



Местами игра скорее напоминает развеселый аркадный боевик, чем платформер, коим Ratchet все же является. Новый Star Fox составит ему конкуренцию.

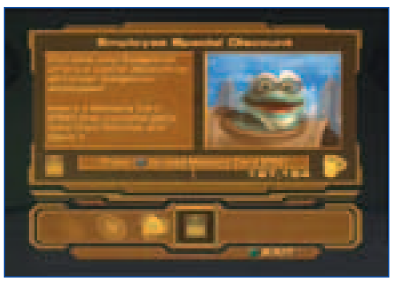


СТАРАЯ ШКОЛА

НАПОМИНАЕТ О СЕБЕ

Между основными уровнями разбросаны этапчики-интерлюдии. Это отдельный маленький сайдскроллер, оформленный в виде комиксов о похождениях Капитана Кварка, и замаскированный под хакинг охранных систем аналог старого доброго шутера Tempest. Как видите, в наш век технического прогресса сознательные разработчики как могут пропагандируют идеи классического гейминга. Или они просто развлекаются, ни о чем таком не задумываясь?





ВОПРОС КОНТРОЛЯ

Сюжет держится на уровне детских мультиков о покорителях Галактики, лишь изредка радуя более взрослых игроков шуточками в духе «Футурамы», – зато оба центровых персонажа харизматичны, здорово анимированы и классно озвучены, а если квест по освобождению цивилизованного космоса от нашествия яйцеголового доктора Нефариуса (Dr. Nefarious) и его прихвостней оставлит вас равнодушным, то насыщающие промежуточные ролики шутки-прибаутки и камео Капитана Кварка гарантированно заставят улыбнуться.

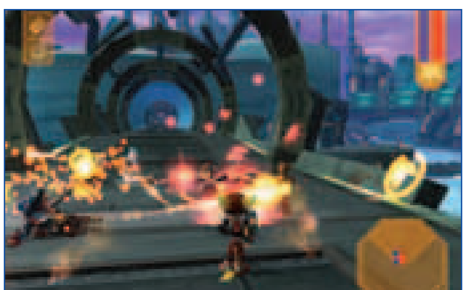
В игре такого плана многое зависит от управления, и здесь жаловаться решительно не на что: освоив во второй части премудрости стрейфа, Ратчет с тех пор уверенно рассекает по галактическим весям, лихо уворачиваясь от залпов превосходящих сил противника. Простая формула «железное послушание джойпада плюс больше оружия и врагов» работает – даже понимая, что ничего принципиально нового геймплей не содержит, оторваться нелегко. Из всего многообразия прибамбасов играющий наверняка выберет лишь несколько «пушек», лучше всего подходящих под его нужды, – и сроднится с ними, пользуясь преимуществами того или иного ствола на полном автоматизме. Суперсекретные виды оружия ожидают тех, кто решится на повторное прохождение: разработчики позволяют сделать это, сохраняя собранный арсенал. Вообще, количество бонусных локаций, факультативных уровней и скрытых «полезняшек» заставляет вспомнить о Donkey Kong Country и других платформерах со SNES – в лучших традициях Nintendo сотрудники Insomniac озаботились тем, чтобы игрокам не было скучно штурмовать вражьи бастионы по второму разу. Сами уровни грамотно разбиты чекпойнтами на отрезки, прохождение которых вряд ли составит проблему для многоопытных геймеров.

ПЛАНЕТА КАМИКАДЗЕ

Опробованный в Jak 3 движок уверенно справляется с возросшей нагрузкой, запросто демонстрируя насыщенные «платформенные» этапы и перемежающие их мини-игры со стрельбой из лазерной турели, полетами на вертолетах и прыжками в гравитационных ботинках (Gravity Boots). В некоторых местах бессчетное количество щупальцеглазых противников наступает волнами, превращая продвижение по уровню в вынужденный урок по выживанию в пределах ограниченной арены. Вражеский AI с большой натяжкой можно именовать интеллектом – это просто огромная толпа пришельцев-камикадзе, отчаянно рвущихся к вашей персоне; однако каждое столкновение с ними, исключительно благодаря доступным вам вооружениям, превращается в цирковое представление с фокусами, головокружительными трюками и спецэффектами.

ИЗБЫТОК ХОРОШЕГО?

Без сомнения, в Insomniac умеют делать исключительно классные игры. Оборотная сторона медали в том, что за два года студия выпустила три серии Ratchet & Clank, отличающиеся сугубо косметически. Учитывая наличие в магазинах такого же количества эпизодов Jak, двух частей Sly Cooper и целого ряда других качественных платформеров (а речь ведь идет только о PlayStation 2!), впору говорить о перенасыщении рынка. Перед российскими же геймерами, с их уровнем дохода, стоит нелегкая задача выбора подходящей игры из этого внушительного списка, и тут мы затрудняемся советовать что-то конкретное, уж больно хороши все кандидаты. ■



Бои по split-screen не могут даже сравниться с красотой онлайновых побоищ.



Лазерный хлыст очищает территорию вокруг владельца. Вжик, знаете ли. Уноси готовенького.



Агрессоры дифференцируются по количеству глаз на антеннах, произрастающих из области головы. Чем меньше глаз – тем сообразительнее вражина.

■ ПЛАТФОРМА: GameCube ■ ЖАНР: RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo ■ РАЗРАБОТЧИК: Intelligent Systems
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.papermario.com



Знакомые с детства персонажи в новом облике.



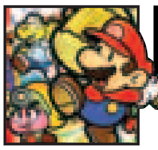
А вот это больше похоже на Nightmare Before Christmas Тима Бертона.



Враги, разлетающихся в стороны под ударами молота нашего героя, – одна из самых интересных визуальных находок проекта. И обратите внимание на работу с цветом.

ВЕРДИКТ

БУМАЖНАЯ ФЕЕРИЯ



8.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

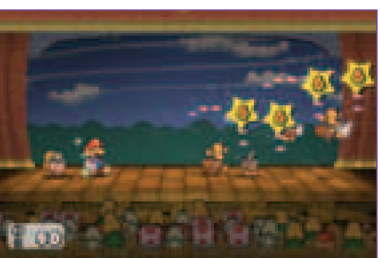
ПЛЮСЫ

Уникальный дизайн, смешные персонажи и ситуации, достаточно серьезная ролевая составляющая.

МИНУСЫ

Игра не рассчитана на массовую аудиторию, многие нинтендовские «загогулины» непонятны и вряд ли будут позитивно восприняты.

Настоящий нишевый шедевр. Но оценят его лишь немногие геймеры.



Картон + бумага = лучший материал для видеоигр!

PAPER MARIO: THE THOUSAND YEAR DOOR

ПЛОСКИЙ МИР

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

Теснимая со всех сторон более удачливыми конкурентами Nintendo продолжает уповать на то, что GameCube сумеет удержаться на рынке благодаря очередным проектам с участием всемирно известных Марио, Самус, Линка и прочих популярных персонажей.

Прекрасно понимая всю опасность подобного чрезмерного постоянства, компания, тем не менее, достаточно охотно выступает в роли заложника обстоятельств, работая почти исключительно на лояльных к Nintendo игроков и не пытаясь завоевывать симпатии новых пользователей. К счастью, на качестве продукции этот подход по-прежнему практически не сказывается, и каждая новая игра с именем Марио почти гарантированно становится фаворитом среди игровых журналистов и «ограниченного контингента» нинтендофилов.

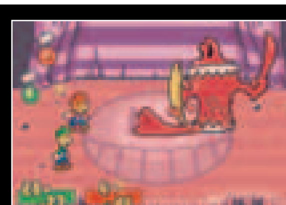
Сериал Paper Mario – прямой наследник самого неординарного совместного проекта Square и Nintendo, уникальной Super Mario RPG, выпущенной для SNES более десяти лет тому назад. Потом был отличный сиквел, созданный для Nintendo 64, и совершенно угарная игра Mario & Luigi, вышедшая в прошлом году для Game Boy Advance. И наконец студия Intelligent Systems, взвалившая на себя труды по продолжению ролевых приключений Марио после размолвки Nintendo со Square, решилась на очередной подвиг – Paper Mario для GameCube. До предела заряженная юмором, несколько абсурдная, но легкая и непредсказуемая, как полет бумажного самолетика, Paper Mario или сразу зачарует вас своей безумной магией, или всколыхнет целую волну накопившегося за долгие годы негатива по отношению к легкомысленной компании Nintendo и ее глупым сателлитам.

Отметим сразу, Paper Mario – это вам не Halo, не Killzone и даже не Jak & Daxter. Последние игры от Nintendo вообще несказанно далеки от мейнстрима. Они необычны, неожиданны, оригинальны и предлагают свежие игровые концепции, завернутые в детсадовский облик самых популярных героев видеоигр восьмидесятых годов. И нет ничего удивительного, что в них будут играть лишь дети, которые все равно мало что в них поймут, или взрослые дядьки, которые благодаря нинтендовскому задору возвращают себе крупицу детства. Плюс японцы, сохранившие поразительную способность разглядеть действительно стоящую игру, какой бы простой и детской она ни была с виду.

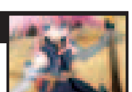
The Thousand Year Door использует знакомую концепцию плоских, словно вырезанных из бумаги персонажей, помещенных в декорации псевдотрехмерного игрового мира. Отличия –

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЫ-ХУЛИГАНЫ

INTELLIGENT SYSTEMS ВЫХОДИТ В ЛИДЕРЫ



Студия Intelligent Systems, разработавшая Paper Mario, в последние годы развивается столь интенсивно, что по количеству и качеству создаваемых игр резво приближается, а возможно, уже и обходит флагманскую студию EAD, руководит которой непосредственно Сигеру Миямото. При этом основная масса проектов у IS создается для портативных игровых систем – именно на GBA програмели, пожалуй, лучшие из портативных игр последних лет Advance Wars, Fire Emblem, Mario & Luigi: Superstar Saga.

БЕЗУМНЕЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Legend of Zelda: Wind Waker 	Tales of Symphonia 

НАСТОЯЩИЙ ШЕДЕВР ВИЗУАЛЬНОГО ДИЗАЙНА И ПРОСТО ОТЛИЧНАЯ RPG.



GAMECUBE: НОВАЯ ТАКТИКА?

ИГРЫ «ДЛЯ СВОИХ» И ТОЛЬКО!

Невпечатляющие результаты штурма игровой системой GameCube мировых рынков заставляют Nintendo серьезным образом пересматривать свою стратегию развития. Самая совершенная и продуманная из нинтендовских консолей не смогла не только составить конкуренцию PS2, но и почти всухую проигрывает молодому сопернику в лице Xbox. В результате же Nintendo практически полностью сконцентрировалась не на расширении пользовательской базы, а на сохранении уже имеющейся. Отсюда и быстрый выход продолжений нашумевших игр, и ряд абсолютно немассовых продуктов. Хватит ли этого, чтобы дотянуть до выхода Revolution и перенести пользовательскую базу на очередное поколение «железа»?

в деталях. Благодаря свежим техническим приемам, недоступным на маломощной N64, разработчики смогли добиться действительно «бумажных» спецэффектов – к примеру, теперь Марио способен при необходимости складываться в бумажный самолетик и парить над землей. Чрезвычайно интересна физическая модель кукольного мира, в которой нет привычных правил, но зато всегда находится место большим «бухам», «бабахам» и даже «тарарамам», а против наших героев порой выставляется войско из сотен, а может, и из тысяч вражеских воинов. Кишащее бумажными ручками-ножками-сверкающими глазками, гудящее как осиный рой, глупое и неповоротливое. Когда эта куча-мала из пары сотен полигонов впервые появляется на экране, у игрока совершенно натурально отвисает челюсть, хотя никаких технических новаций или сногсшибательных эффектов на экране не видно. Простенько и удачно – меньше полигонов, меньше текстур, но зато больше дизайна, больше оригинальности, вплоть до гротеска. Да и, черт с ним, пусть до маразма! Форменное безумие, прежде присущее лишь отдельным творениям Sonic Team или шизофреничным Space Channel 5 и Rez, теперь в полной мере передалось и Intelligent Systems. В каждом кадре буквально светится то нескрываемое удовольствие, которое получали разработчики при создании игры. К счастью, позитивное настроение передалось и самому продукту.

Антураж, настроение и беспредельное остроумие не затмевают в Paper Mario собственно игровой процесс, а пошаговые битвы ничуть не менее интересны, чем сюжетные отступления. Еще в первом Paper Mario для N64 Intelligent Systems удалось найти правильную форму для боевой системы игры, она же используется и в свежей версии для GameCube, с некоторыми добавлениями, но в целом все же без значительного усложнения процесса. Сохранились и «аркадные» вставки, – в бою важно не только применить нужное оружие или заклинание, но и должным образом его усилить благодаря хорошему чувству ритма или молниеносной реакции. Также существенно расширена роль персонажей, в тот или иной момент присоединяющихся к команде Марио, – все они наделены уникальными способностями и заметно облегчат вашу жизнь как в бою, так и в стандартном приключенческом режиме. Учитывая тот факт, что вы можете путешествовать лишь с одним дополнительным героем, а каждый из них играет важную роль в сюжете, получается, что полностью исследовать игру за одно прохождение никак не удастся. Невероятное количество диалогов и сюжетных отступленний, обилие событий, локаций и огромное число сражений заставляет готовиться к чрезвычайно долгому путешествию – новый Paper Mario получился не по-детски длинной игрой...

Совмещая в себе блистательный дизайнерский подход, напоминающий нам о новациях Legend of Zelda: Wind Waker, с не менее впечатляющим игровым процессом, новый Paper Mario достоин самых высоких похвал. Простая, но захватывающая сюжетная линия, с отличными декорациями и чрезвычайно забавными персонажами, не держит игрока в напряжении, зато предоставляет массу возможностей улыбаться, смеяться, а то и просто громогласно хохотать. При всем этом позитиве невозможно не отметить тот факт, что для коммерческого успеха отработанной Nintendo формулы явно недостаточно. Продолжая вариться в собственных персонажах и историях, компания не видит (или отказывается видеть) постоянно изменяющийся мир вокруг себя. А этот мир играет в GTA и Halo и скоро совсем забудет о существовании Марио. И что произойдет, когда достаточно многочисленным (пока) поклонникам Nintendo надоест привычная форма подачи материала? ■



Маленький кораблик посреди большого моря. Нет, не Wind Waker…



Боевые столкновения происходят на импровизированной театральной сцене.



Если это на что-то и похоже, то только на Egg Monster Heroes от Square Enix для DS. Абсолютно нетребовательная к ресурсам графика Paper Mario покоряет сердце сразу и навсегда.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, PC ■ ЖАНР: action
■ ИЗДАТЕЛЬ: Atari ■ РАЗРАБОТЧИК: Stormfront Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.atari.com

FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE

ВОЛШЕБНЫЕ КАМНИ, ДЕМОНЫ, ГЕРОИ И ПОЛЦАРСТВА В ПРИДАЧУ

RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Война – безусловное зло, но для некоторых оно оказывается единственно возможным способом существования.

Сотню лет назад мир Faerun опустошали две противоборствующие армии демонов Slaadi и Githyanki; их предводители, Lord Ygorl и General Sereka, не уступали друг другу в силе и одинаково жаждали победы, не особо беспокоясь о судьбе простых смертных. Это соперничество могло уничтожить весь Faerun, если бы не вмешательство могущественного волшебника по имени Khelban Aunsun: воспользовавшись тем, что демоны слишком увлеклись поединком, он заключил их души в волшебный камень и положил конец войне.

Прошло столетие... Неведомая сила привела воина, мага и эльфа-разбойницу, до сих пор не подозревавших о существовании друг друга, в заброшенные прииски Дамары – именно там спрятан камень, удерживающий великих демонов. Что произошло дальше, вполне предсказуемо: заклятые враги вырвались на свободу и возобновили сражение, а незадачливым героям придется их остановить.

КОМАНДНАЯ ЭСТАФЕТА

Первое, на что следует обратить внимание в Demon Stone, – персонажей у нас три, но управлять можно только одним из них, хотя мы вольны менять подопечного практически в любой момент (кроме нескольких случаев, предусмотренных сюжетом). Контроль над двумя оставшимися без присмотра бойцами берет на себя искусственный интеллект, который очень неплохо справляется со своими задачами, – по крайней мере, напарники отвлекают на себя внимание вражин, исправно рубят их соломкой и кубиками и даже, демонстрируя чудеса сообразительности, умудряются не застревать в узких коридорах. Выбирая того или иного участника команды, всегда полезно помнить, что они довольно существенно отличаются друг от друга умениями и навыками. Воин Раннек (Rannek) лучше всего обращается с обоюдоострым мечом, метко швыряется топорами и может таскать на могучем теле даже самую тяжелую броню. Он ровным счетом ничего не понимает в магии, полагается на грубую силу и предпочитает идти напролом. Эльф Жай (Zhai) быстра, ловка и невероятно проворна. Оружием ей служат два коротких кинжала; на тот случай, если рукопашная схватка не представляется возможной, у Жай всегда припасено несколько метательных ножей. Кроме того, она умеет прекрасно маскироваться и способна залезть туда, куда ее менее гибким компаньонам дорога закрыта. Маг Иллиус (Illius) не может похвастаться блестящей физической подготовкой, но посох в его руках – страшное оружие, обрушивающее на

ИЗ ПИСАТЕЛЕЙ – В СЦЕНАРИСТЫ ВИДЕОИГР...

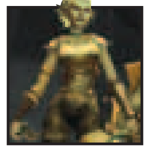
...ИЛИ КТО ПРИДУМАЛ ИСТОРИЮ ВОЙНЫ SLAADI И GITHYANKI?

Специально для того чтобы сценарий Demon Stone не напоминал сочинение ученика средней школы, разработчики решили заручиться поддержкой американского писателя Роберта Сальваторе, который и создал легенду о волшебном камне-темнице. Кстати, именно Сальваторе является «родителем» Дриззта и так называемой Icewind Dale Trilogy, о которой многие наши читатели наверняка слышали, в том числе благодаря серии компьютерных RPG Icewind Dale.



ВЕРДИКТ

ХОРОШО ПОРАБОТАЛИ



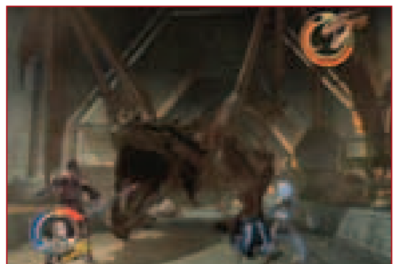
7.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Захватывающая, полная интриг история, красивая графика, великолепное музыкальное сопровождение и хорошая работа актеров.

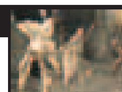
МИНУСЫ
Однообразный игровой процесс, отсутствие многопользовательского режима, спорная работа камеры.

Зрелищный, но однообразный beat'em up, который наверняка понравится многим поклонникам Two Towers и The Return of the King.

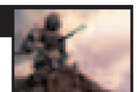


Гигантский дракон – самый опасный из боссов игры.

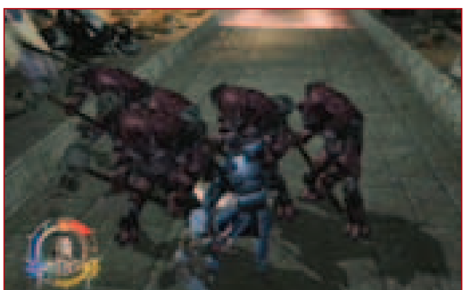
ХУЖЕ, ЧЕМ
Lord of the Rings: The Return of the King



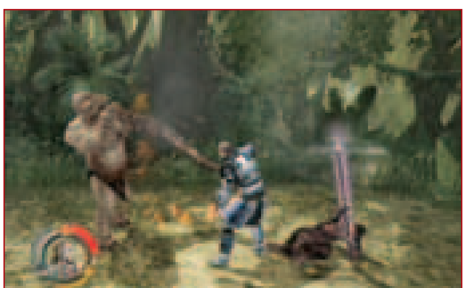
КРАСИВЕЕ, ЧЕМ
Lord of the Rings: Two Towers



А МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО РЕЖИМА DEMON STONE ВСЕ ЖЕ КАТАСТРОФИЧЕСКИ НЕ ХВАТАЕТ.



Вооруженные молотами Slaadi становятся особенно опасны, когда собираются в отряды.



Огромные мутанты, обитающие в джунглях, невероятно живучи и ничего не боятся.



Ничто на свете не заставит дракона расстаться со своим золотом. Чтобы не повредить своим сокровищам, крылатое чудовище даже не пользуется огненным дыханием, предпочитая кусаться.

ВЕЛИКИЙ ТЕМНЫЙ ЭЛЬФ ДРИЗЗТ СНОВА С НАМИ

Практически ни одна игра, события которой происходят во вселенной Forgotten Realms, не обходится без появления на сцене темного эльфа (дроу) Дриззта До'Урдена (Drizzt Do'Urden) в качестве бонусного персонажа. Не стала исключением и Demon Stone. На седьмом уровне, Stand at Mithral Hall, знаменитый Дриззт придет на выручку главным героям в битве против армии троллей. Более того, игрок получает управление Дриззтом и может на деле проверить, насколько хорошо тот владеет своими смертоносными мечами. Единственное предупреждение – как это ни прискорбно, эльф не бессмертен и может погибнуть в схватке, как и любой другой воин.



ГОЛЛИВУДСКИЕ АКТЕРЫ НЕ ПРОЧЬ ПОДРАБОТАТЬ

ПОЧЕМУ ВОЛШЕБНИК РАЗГОВАРИВАЕТ ГОЛОСОМ ПРОФЕССОРА-МУТАНТА?

Голливудские звезды разного калибра все чаще и чаще «дарят» свои голоса персонажам популярных компьютерных и видеоигр. Достаточно вспомнить недавний Driv3r, в котором засветились Майкл Мэдсен, Мишель Родригез и Микки Рурк. В Demon Stone традиция продолжена – одного из главных злодеев, Lord Ygorl озвучивает Майкл Кларк Дункан («Зеленая миля», «Девять ярдов»), а роль чародея Khelban поручили Патрику Стюарту (Star Trek, «Люди X»).



головы монстров огонь и молнии. В ближнем бою Иллиус также не беззащитен, хотя до Раннека и Жай ему все-таки далеко. В целом персонажи неплохо сбалансированы, разве что Раннек смотрится несколько мощнее товарищей и почти наверняка будет пользоваться большим вниманием со стороны игроков (особенно на высоком уровне сложности).

ПУТЬ ПРОГРЕССА

Что такое для нас орк обыкновенный? Это, прежде всего, опыт (aka «экспа») и золото, которое в здешнем мире является самой твердой валютой. С одного убитого орка удается получить немного опыта и, если повезет, какое-то количество денег. Когда гадов много, количество опыта возрастает, а шансы заработать звонкую монету неуклонно увеличиваются. Собственно, это относится не только к оркам, но и к троллям, мохнатым bugbears, злобным Slaadi и Githyanki – короче, ко всем, кто встанет на пути у новоявленных хранителей спокойствия и порядка. Вопрос – неужели опыт и презренный металл стоят того, чтобы резать несчастных монстров направо и налево? Разумеется, да! Без первого герои не смогут получить доступ к новым умениям и заклинаниям, без второго останутся голыми (ну, почти) и босыми, что вряд ли пойдет им на пользу при встрече с очередным боссом. Обучение и покупка всего необходимого осуществляется после завершения каждого уровня – этим, кстати, можно заниматься лично, а можно поручить компьютеру, выбрав строку Auto-Buy в меню. Правда, второй вариант трудно назвать предпочтительным – время, конечно, удастся сэкономить, но вот результат похода AI «по магазинам» совершенно непредсказуем и может оказаться весьма плачевным.

МЕД И ДЕГОТЬ

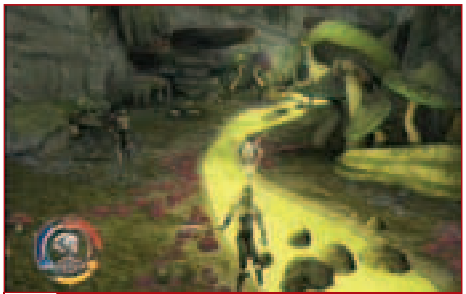
Определив жанр Demon Stone как beat'em up, мы немедленно упираемся в главное достоинство и, одновременно, главный недостаток этого (да и всех подобных ему) проекта. С одной стороны, нас ждет динамичный, не требующий особого напряжения игровой процесс, с другой – однообразие. Фактически, мы проходим уровень за уровнем, нажимая в разной последовательности две (реже – три) кнопки и раз за разом круша все новые и новые толпы врагов. Монстры, увы, отличаются друг от друга только внешним видом и живучестью, но ведут себя абсолютно одинаково, не обнаруживая даже зачатков разума. Как показал опыт The Return of the King, многое можно исправить простой возможностью играть вдвоем, но, к сожалению, авторы Demon Stone по какой-то причине ею пренебрегли. Ошибочность такого решения становится еще более очевидной, если учесть, что Demon Stone довольно коротка и ее прохождение в режиме Easy едва ли займет больше 4-5 часов.

КРАСИВО ЖИТЬ НЕ ЗАПРЕТИШЬ

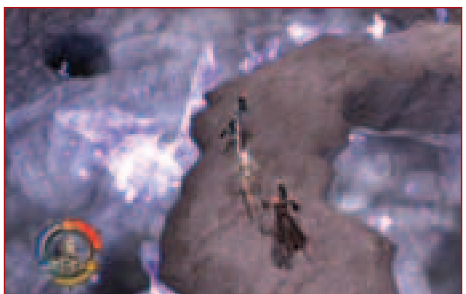
К чему совершенно точно придраться не удастся, так это к техническому исполнению. Начать стоит с графики, благодаря которой Demon Stone иногда смотрится как высокобюджетный фильм – настолько хорошо детализированы герои и монстры. Практически все уровни (кроме, разве что, второго) масштабны, отличаются продуманным дизайном и очень красивы: сцены в Башне Чародея запоминаются не хуже, чем штурм Хельмовой Пади из Two Towers.
От графики не отстают работа актеров, выполненная на твердую «пятерку», и замечательная музыка, заслуживающая издания на отдельном компакт-диске.

БИТЬ ИЛИ НЕ БИТЬ?

Как представитель своего жанра Demon Stone имеет полное право на жизнь и почитание поклонников и наверняка понравится тем, кому в свое время пришлись по душе обе части Lord of the Rings от Electronic Arts. Главное – не ждать от нее ничего сверхъестественного. ■



Становясь невидимой, Жай может подкрасться к противнику и убить его одним ударом.



Пещеры Дамары красивы, но в них обитает множество орков, серьезно портящих пейзаж.



Исполинский Shield Guardian – лишь послушная игрушка в руках мага. Но одним ударом своего топора он наносит врагам колоссальный ущерб. Жаль, что с ним быстро приходится расставаться.

■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, GameCube, Xbox ■ ЖАНР: sports ■ ИЗДАТЕЛЬ: EA Sports
■ РАЗРАБОТЧИК: EA Sports ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P4 1 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

http://www.easports.com/games/tigerwoods2005/home.jsp

TIGER WOODS PGA TOUR 2005

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

КЛЮШКОЙ ПО ЛБУ

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru

Единственный вид спортсимуляторов, в котором у Electronic Arts никогда не было конкурентов, – это гольф. Есть, конечно, смешной аркадный Outlaw Golf, не забудем майкрософтовский сериал Links, но как только выходит новый Tiger Woods, они скромно отползают на задний план.

Гольф лет десять назад был почти неизвестен в нашей стране. Оно и понятно: и с футбольными-то аренами разобраться не могли, что уж говорить про стоящие несколько миллионов долларов профессиональные гольф-поля. Впрочем, в последнее время ситуация меняется к лучшему. А если вы захотели примкнуть к элитной тусовке, не помешает сначала изучить правила этого вида спорта. На примере Tiger Woods PGA Tour 2005.

Успех новой части в первую очередь зиждется на системе True Swing, позволяющей почувствовать себя настоящим гольфистом. Вы полностью контролируете удар клюшки по мячу: достаточно отвести мышку назад и резко дернуть ее вперед. Чем прямее будет линия, прочерченная вами, тем точнее вы попадете по мячу, а чем резче будет движение, тем сильнее выйдет удар. Особенно важно это учитывать, когда вы хотите не изо всей силы долбануть по спортивному снаряду, а аккуратно закатить его в лунку. Революционный подход!

А ведь в этом году еще и графика игры стала по-настоящему потрясающей. Посмотрите на эту воду. А какая трава растет по краям поля! На движке нового Tiger Woods'а можно без проблем сделать суперреалистичный симулятор фермерского хозяйства. Эффект присутствия гарантирован.

Хороши и модели гольфистов! Сам Тайгер Вудс вообще, как на фотографии. Но что самое приятное, новая игра стала намного ближе к массам. Теперь для персонажа, у которого, как и раньше, прокачиваются характеристики, можно покупать новые клюшки и аксессуары. А в новом режиме Legends Tour в самом начале мы будем встречаться с весьма экстравагантными личностями: с бывшей актрисой, шотландским горцем, индейцем. Все они отличаются броской внешностью и уникальной анимацией. Реальные спортсмены в сравнении с ними выглядят слишком серыми и невзрачными. Влияние Outlaw Golf, не иначе!

А как вам режим создания своего собственного поля для гольфа? Проявив фантазию и «собрав» свою полянку с лунками, можно затем потестировать ее с друзьями через Интернет.

В общем, виртуальный гольф по красоте практически не проигрывает гольфу реальному. Если у вас не хватает денег на дорогостоящие клюшки и аренду поля, потратьте сбережения на Tiger Woods PGA Tour 2005. ■

ВЕРДИКТ

ТОЧНО В ЛУНКУ



9.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

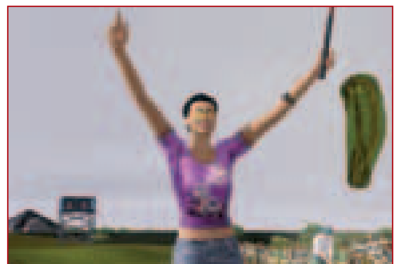
+ ПЛЮСЫ

Великолепная графика, разнообразные уровни, новый режим Legends Tour, возможность создания своего поля для гольфа.

– МИНУСЫ

Порой некоторая дерганность анимации. Можно лишь покапризничать, требуя больше причесок и украшений для персонажей.

Благодаря системе True Swing и новому редактору персонажей идеальный гольф получил идеальное продолжение.

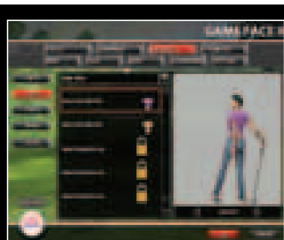


Детализация персонажей на высоком уровне.

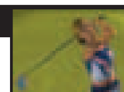
КТО ИГРАЕТ В ГОЛЬФ?

ДА ВСЕ КОМУ НЕ ЛЕНЬ!

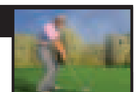
За Тайгера Вудса, имя которого фигурирует в названии, играть уже никто не хочет. Да и остальные известные гольфисты как-то не привлекают пользователей. Теперь, все увлечены созданием своего собственного персонажа, при виде которого любой владелец гольф-клуба застрелился бы из клюшки. В этом году предлагаются десятки видов пирсинга, татуировок, а также прически а-ля ирокез. Если вы еще не наигрались с симами, то вам сюда!



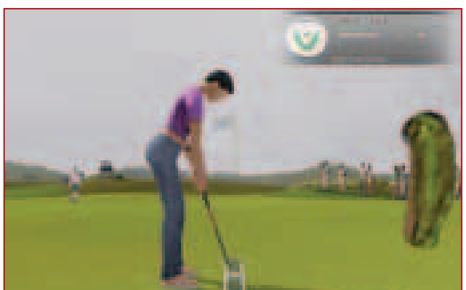
+ РЕАЛИСТИЧНЕЕ, ЧЕМ Outlaw Golf 2



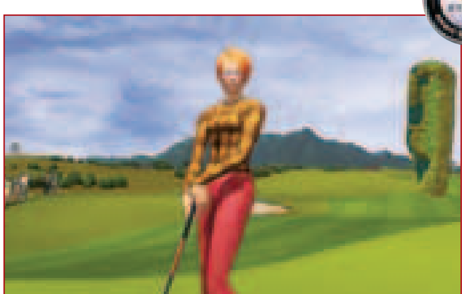
+ ЛУЧШЕ, ЧЕМ Tiger Woods PGA Tour 2004



САМЫЙ КРАСИВЫЙ, САМЫЙ ЛУЧШИЙ СИМУЛЯТОР ГОЛЬФА НА ПЛАНЕТЕ!



А вы думаете, попасть в лунку с восьми метров при ветре 19 км/ч просто?



Всевозможных брюк, кофточек, ботинок и других аксессуаров для персонажа – море.



Сейчас доиграем и пойдем ловить рыбу в этом пруду. Графика Tiger Woods PGA Tour 2005 чертовски хороша. Да что я вам доказываю, сами смотрите!


МИРОТВОРЦЫ
Возмездие
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
snowball.ru
ураганные боевики
NOVALOGIC
www.novalogic.ru
«Миротворцы: Возмездие».
Последний боевик студии Novalogic!
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action/RPG ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С» ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Project Three Interactive ■ **РАЗРАБОТЧИК:** 3D People ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 1.2 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://www.kult.3dpeople.de

KULT: HERETIC KINGDOMS

СТРАННАЯ ИНКВИЗИЦИЯ

АЛЕКСЕЙ «CHIKITOS» ЛАРИЧКИН
chikitos@gameland.ru

Полгода без Diablo-клона – время, прожитое зря. К этому нас приучили неутомимые в погоне за длинным долларом разработчики.

После громкого успеха одной из самых знаменитых игр от Blizzard поджанр action/RPG был занесен в список самых богатых золотоносных приисков игроиндустрии. Сколько вышло подражателей этого проекта – не счесть. Порой, наскоро отсмотрев одну поделку, приходилось без остановки переключаться на другую...

Меж тем, с весны, когда появился обласканный нами Sacred, в разделе хак-н-слэшевых игр царит полное затишье. Хорошо хоть братья-словаки сподобились на Kult: Heretic Kingdoms – проект, формально являющийся клоном известно чего, но с крайне необычными завихрениями во всем, что касается ролевой части. Признаюсь, изучать этот образчик нестандартной игродизайнерской мысли было любопытно, но очень уж непросто.

ФЭНТЕЗИЙНЫЙ ДЕТЕКТИВ

Начнем с того, что здесь есть СЮЖЕТ. Не то некое подобие сюжетца, логически оправдывающее массовую резню, что наличествует в аналогичных проектах (и Diablo, кстати, не исключение), а действительно складная эпическая сага, часть которой доведется написать самому игроку. Не лишенная штампов, конечно, но весьма богатая и любопытная история.

Все действие игры крутится вокруг опасного артефакта – меча Godslayer, с помощью которого когда-то был повержен бог мира Heretic Kingdoms. До поры до времени он хранится в монастыре, но однажды таинственный злоумышленник похищает реликвию с неизвестной целью. На место преступления прибывает молодая инквизиторша со своим наставником. Ей в результате и будет поручено найти легендарный меч.

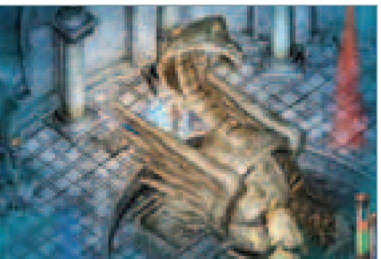
ОНО РАБОТАЕТ

Пока вроде ничего сверхоригинального, не так ли? Но это если не принимать во внимание детали. Например, тот факт, что местная инквизиция, в отличие от знакомой нам по школьным учебникам, борется отнюдь не с еретиками, а наоборот – с верующими. В сюжете вообще закопано немало интересных моментов. Да и квесты, двигающие его, по задумке и качеству вполне достойны классной D&D RPG уровня Baldur's Gate.

Впрочем, разработчики не ограничились ролевым приукрашиванием стандартных Diablo-особенностей: они вознамерились совершить небольшую революцию в жанре и создали оригинальную внутриигровую механику. Уже на этапе формирования персонажа – той самой молодой инквизиторши – нас ожидает подвох. Четыре основных характеристики – Melee, Ranged, Magic, Speed – имеют не числовые обозначения, а буквенные вроде F или D+. В данном случае

ПРОБЛЕМЫ С СЭЙВАМИ? КАЧАЙТЕ ПАТЧ!

Внимание! Оригинальная версия содержит несколько багов, причем некоторые из них являются критическими. Например, если вы сохраните игру после того, как выбросите из инвентаря контейнер, новый сэйв может быть поврежден. Решить эту проблему призван патч v.1.2. Кроме того, заплатка устраняет ошибки связанные с переполнением буфера памяти и незначительные графические баги. Ищите ее на нашем диске или на официальном сайте игры.



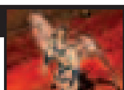
Я же говорю – ручная работа!

КТО ЭТИ ЛЮДИ?

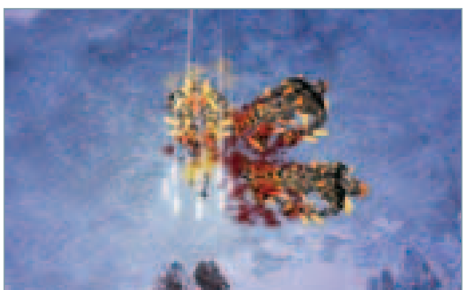
ЗНАКОМИМСЯ С РАЗРАБОТЧИКАМИ



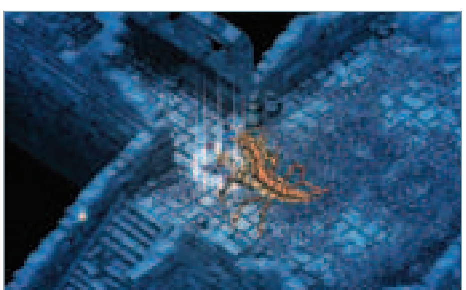
3D People – разработчики Kult: Heretic Kingdoms – группа молодых, талантливых словацких разработчиков, объединенных любовью к ролевым играм. Базируются они в Кошице (Kosice) – втором по величине городе Словакии, – куда съехались из близлежащих населенных пунктов пять лет назад. Да-да, именно столько времени понадобилось «3D-людям», чтобы выпустить свой дебютный проект, который был издан по всему миру нидерландской Project Three Interactive.

НА УРОВНЕ		ОРИГИНАЛЬНЕЕ, ЧЕМ	
Beyond Divinity		Sacred	

SACRED, КОНЕЧНО, СМОТРИТСЯ ВЫИГРЫШНЕЕ, ЗАТО KULT БЕРЕТ СВОЕ ОРИГИНАЛЬНОСТЬЮ.



Пышущие жаром лавовые элементали предпочитают охлаждаться в северных областях.



Прикиньте, какого размера нужны сапоги, чтобы раздавить это гигантское насекомое.



В отличие от большинства Diablo-клонов Kult обладает богатыми диалогами. Только не ждите нескольких вариантов ответов – разговорных умений, присущих классическим RPG, здесь не предусмотрено.

ВЕРДИКТ

СВЕЖО!



7.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Сильный сюжет, необычная и интересная ролевая система, небанальные квесты.

МИНУСЫ

Архаичный движок, крайне неудобный интерфейс. Плюс масса неприятных багов.

Вам как лучше – оригинально или удобно? В зависимости от предпочтений принимайте решение о покупке игры.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ? НЕ МОЖЕТ БЫТЬ!

ДОВЕРЯЙТЕ ПРОФЕССИОНАЛАМ

Ошибок, присущих новичкам (особенно в том, что касается интерфейса), девелоперы понаделали немало. Но как им удалось не проколоться с сюжетом – наиболее сложной частью любой игры? Ответ прост: квесты и сценарий игры на основе оригинального концепта, составленного словацкой командой, писали сотрудники International Hobo Ltd (http://www.ihobo.com), известные по работе над такими играми, как Discworld Noir и Ghost Master.





с оригинальностью явный перебор: зачем это сделано, думаю, не смогут объяснить и сами девелоперы. Зато с остальным моментами полный порядок. Во всех вещах, надеваемых на главную героиню, скрыто особое умение (attunement). Походив некоторое время, скажем, в тэймурианской (Taymurian – один из народов этого мира) тяжелой броне, инквизиторша освоит навык Humanslayer, позволяющий наносить противникам человеческой расы двойные повреждения. Причем после отдыха можно полностью поменять активные спецспособности, выбрав необходимые из всего списка известных умений. Таким образом, на смену боевого стиля надо потратить буквально несколько секунд. Правда, не стоит забывать о том, что у каждого из attunements есть свои требования. Например, скилл Luck of Rogue, понижающий на десятку повреждения, наносимые врагами, обязывает нашу амазонку носить легкую броню. Головной боли добавляют магические свойства предметов, привязанные к четырем стихиям. Воспользовавшись услугами соответствующего NPC-мага, по ходу игры позволено менять элемент оружия или посоха.

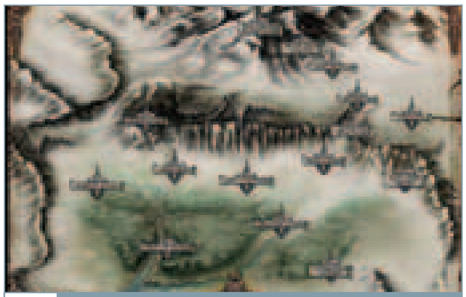
ПО ТУ СТОРОНУ

Что до геймплея, то по большей части представляет он собой диаблообразное рубилово и коллекционирование шмоток. Но и здесь создатели преподнесли небольшой сюрприз: «лечилка», используемая во время боя, бесконечна, зато максимальный уровень здоровья падает с получением каждого ранения. Чтобы восстановить его, необходимо время от времени отдыхать. В качестве интеллектуального развлечения – довольно богатые для такого жанра диалоги и небольшие статичные заставки, раскрывающие сюжет. Изначально мир Kult'а спрятан от наших глаз: новые локации открываются лишь вместе с получением квестов. Перемещение по каждой из областей – это не только жаркие стычки с монстрами, но и принудительный тренинг зрительной памяти.

Разработчики зачем-то решили избавить пользователей от мини-карты, объясняя это малыми размерами локаций. Действительно, иногда достаточно пробежать пару экранов, чтобы упереться в «стенку», но порой приходится по несколько минут петлять по поселению, чтобы добраться до кузнеца. Возможно, таким способом дизайнеры и художники 3D People хотели привлечь внимание к плоду своих трудов: ручная работа действительно оставляет приятное впечатление. Которое, однако, портит допотопный движок образца второй половины 90-х, пугающий невзрачными магическими эффектами и корявой анимацией.

Что и говорить, игру есть за что поругать. В списке интерфейсных недоразумений «тощий» инвентарь о шестнадцати слотах. Не помогают перебороть раздражение даже контейнеры. Или вот необъяснимые тормоза при смене оружия... Впрочем, это компенсируется одной только идеей Underworld'а – прибежища всяческих призраков и «теней», куда по нажатию клавиши D может перемещаться инквизиторша. Мало того, что локации вмещают в два раза больше монстров и событий (с этим миром связаны некоторые квесты), так еще данная особенность дает дополнительные тактические возможности. Как насчет побега от настигающих врагов в другое измерение?!

В этом проекте вообще много необычного. Но добраться до всех его плюсов суждено не каждому. Познавшие Neverwinter Nights могут запустить процесс деинсталляции уже спустя пять минут после начала игры в Kult – настолько неприглядно и неудобно творение словацких разработчиков. Дайте «королевствам еретиков» чуть больше времени и, быть может, еще один диск пополнит вашу «золотую» коллекцию. ■



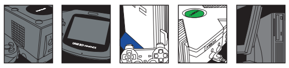
Глобальная карта постепенно покрывается отметками важных локаций.



Магические спецэффекты не впечатляют. Зато останки местного животного внушают!



Туман по краям картинки означает, что персонаж находится в Dreamworld. Hex Mark – синий столб в левой части скриншота – дает бонус к изучению спецспособностей.



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: platform
■ ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi Universal ■ РАЗРАБОТЧИК: Traveller's Tales
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.crashbandicoot.com

ВЕРДИКТ

СЛАДКАЯ ПАРОЧКА



6.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Искрометный юмор и оригинальные сюжетные перипетии – то, ради чего стоит провести хотя бы уикенд в компании бандикута и Ко.

МИНУСЫ

Не всегда оправданное поведение камеры – бич большинства платформеров. Жаловаться бесполезно, нужно просто смириться.

Ratchet & Clank 3 и Jak 3 по-прежнему вне конкуренции. Несмотря на то что Twinsanity, по сути, очень интересный проект.



Неординарные боссы – прелесть игры.

CRASH TWINSANITY

ДРУЗЬЯ ПО НЕСЧАСТЬЮ

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

Одной из любимых серий на PS one у меня была Crash Bandicoot — после, сразу оправдаюсь, мрачной трилогии Resident Evil. С выходом The Wrath of Cortex на PS2 бандикут в привычно синих шортиках ничуть не потерял своего очарования, но и не представил ничего нового, в то время как герои других платформеров эволюционировали и развивались. Crash Twinsanity – пожалуй, удачная попытка реабилитироваться в глазах фанатов.

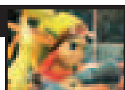
Никакой, простите, «Аншлаг» во главе с Региной Дубовицкой не заставит вас смеяться так громко и заразительно. Зачастую очередной босс не воспринимается в качестве цели для достижения финала – битва с монстрами становится прелюдией к потрясающе забавным диалогам. Успех роликов во многом завязан на превосходной работе актеров. Лучше один раз... ага.

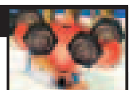
Сюжет игры разворачивается спустя три года после событий, описанных в Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex. Безумный доктор Кортекс и его партнер по мерзким делишкам Ука-Ука заморожены в ледяном кубе, который занесло на... тропический остров. По иронии судьбы именно это райское местечко Крэш привык считать своим родным домом. Прекрасным жарким днем Коко охотится на бабочек и сама попадает в лапы коварного Кортекса. Доктор маскируется под пепельную блондинку и вводит в заблуждение Крэша, представившись его сестрой. В то же время забывает прикрыть свою черную бородку. В ходе заварушки противники попадают к центру Земли, выбраться откуда далеко не просто. Стало быть, злейшим врагам нужно объединить усилия для того, чтобы выжить. Сделайте глоток свежего воздуха и подумайте, как решить следующую головоломку, используя мрачного доктора. Кинуть, бросить, раскрутить, использовать как молоток для разбивания ящиков? Весело только от того, как Кортекс стонет и кричит, когда сопротивляется.

Каждый уровень привносит что-то новое, и нет ощущения, что пришло время зевнуть вместе с героями. К тому же первое, что невольно отмечаешь, – отсутствие виртуальных рельс, по которым раньше перемещался герой. Впервые в серии Крэш обрел полную свободу передвижения, а вместе с ней и проблемную камеру. Запаситесь терпением – помучиться придется. Зато эпохальные сражения с боссами сопровождаются подсказками – для облегчения, понятное дело, жизни. Сложно оценить такую заботу, так как интерес теряется вмиг.Каждый уровень, помимо всего прочего, обрекает вас на поиски шести алмазов. Камушки открывают доступ к дополнительным материалам – герои, монстры, боссы, видеоролики и прочее.

Игра выполнена в мультяшном стиле и смотрится живо и броско. Музыка также традиционна для серии: знакомые барабаны там-там звучат в джунглях. Фанаты определенно будут в восторге. Жаль только, что сериал устарел и уступает новичкам от SCEE. ■

ХУЖЕ,ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Jak 3	Spongebob Squarepants

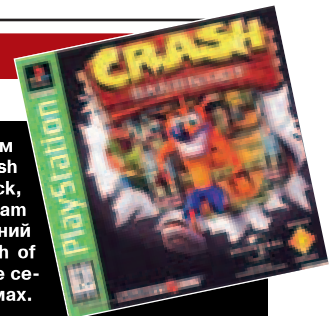




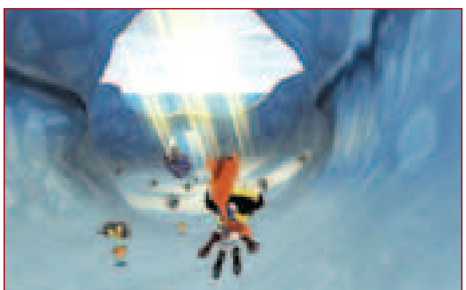
ПОКЛОННИКОВ БАНДИКУТА TWINSANITY ТОЧНО НЕ РАЗОЧАРУЕТ.

МНОГО РАЗНЫХ

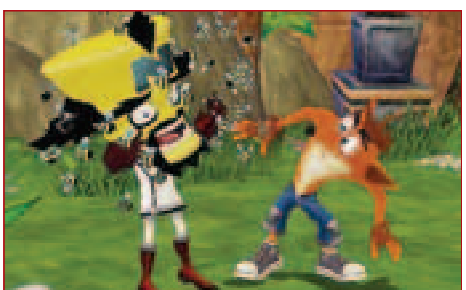
БАНДИКУТ В ВАШЕМ ДОМЕ



На PS one Крэш был неофициальным лицом платформы, засветившись в пяти проектах: Crash Bandicoot, Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back, Crash Bandicoot 3: Warped, Crash Bash, Crash Team Racing. На PS2 это уже третья часть похождений забавного зверька: Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex, Crash Nitro Kart, Crash Twinsanity. Также серия выходила на GBA и на мобильных платформах.



Крэш и Кортекс в команде – зрелище невообразимое!



Все заставки в игре, к счастью, можно пересматривать в специальном разделе.



Первое время к полной свободе перемещения привыкнуть сложно. Особенно с упрямой камерой, норовящей продемонстрировать героя с какого-нибудь непривычного ракурса.


ЖАЖДА РАЗРУШЕНИЯ
FLATOUT
NVIDIA
BUGBEAR
Бука

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: adventure ■ ИЗДАТЕЛЬ: The Adventure Company
■ РАЗРАБОТЧИК: Atlantis Interactive Entertainment ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://www.adventurecompanygames.com/atlantis_evolution/index.html

ВЕРДИКТ

С ОТКЛОНЕНИЯМИ



6.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Красивый продуманный мир, забавный гротескный дизайн персонажей, увлекательная история.

МИНУСЫ

Неудачно реализованные задачи на время, максимальная линейность, некрасивые и неоригинальные мини-игры.

Резюме: Вряд ли вам понравится помирать по 20 раз в течение эпизода. MGS на Myst-образном движке – то еще извращение.

ATLANTIS EVOLUTION

ОТЗОВИСЬ, АТЛАНТИДА!

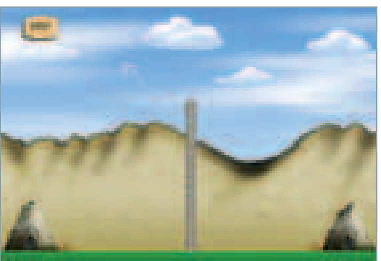
МАРИНА ПЕТРАШКО
bagheera@gameland.ru

Попытаемся классифицировать игровой процесс. Что происходит с персонажем в игре? Вообще, каждому жанру давно соответствует набор устоявшихся способов воплощения. По механике управления главным героем игры, по тому, что он видит и насколько видно его, сразу можно однозначно определить жанр – скажем, файтинг или квест. Но отдельные разработчики, похоже, имеют какое-то свое особое мнение. Именно с их помощью появляются на свет проекты, которым тесно в привычных рамках. Такие, как Atlantis Evolution.

По первому впечатлению, это классический квест в духе Myst, почти такой же красивый, как Revelation, но с уклоном в мультяшный дизайн персонажей и с более насыщенной палитрой. Однако постепенно начинает смущать неинтерактивность: квестовые манипуляции неполноценны, и вот уже мы смотрим достаточно длинный ролик, в котором показывают развитие истории, причем сюжет не вытекает из действий персонажа. Так, корабль в самом начале затонет только после того, как герой подберет (с вашей помощью, конечно) свою фотокамеру. Потом станет очевидно, что процесс решения конкретных, часто мелких задач, поделенный на отрезки разной длины с помощью сюжетных роликов, собственно и составляет геймплей. Одновременно, как в Myst, разгадывать несколько головоломок нельзя. Не получится даже вдумчиво исследовать некоторые особенно красивые локации, например, лес. При всем том, что герой движется от точки к точке, в Atlantis есть задания на скорость: не один раз вам придется, кляня себя и управление, «убегать» от преследователей.

Еще одна «изюминка» игры – не в лучшем, к сожалению, смысле – встроенные мини-игры. По миру, где живут атланты, разбросаны кодовые замки, открывающие сюжетно важные двери. В замки эти встроены ремиксы Sokoban, Frogger и других классических игр. Скверные ремиксы! Графика их настолько примитивна, насколько это возможно (в Sokoban, например, человечек смотрит все время в одну сторону и без остановки болтает ножками), и выглядит неуместно на фоне основного режима игры. Неужели в таинственную Атлантиду сослали всех разработчиков дурных шароварных игр?

Итак, Atlantis Evolution – что это? Скорее всего, мы присутствуем при рождении, а может быть, и возрождении, оригинального жанра – интерактивного фильма. Минимум свободы игрока, максимум красивых сюжетных сцен, фантастический сюжет – именно такая история складывается в голове романтического мальчишки, когда тот с увлечением читает Жюля Верна. ■



Вот так здесь выглядит взлом кодовых замков!

ХУЖЕ, ЧЕМ

Myst IV: Revelation



КРАСИВЕЕ, ЧЕМ

Aura: Fate of the Ages

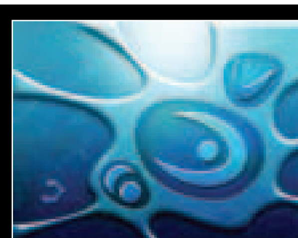


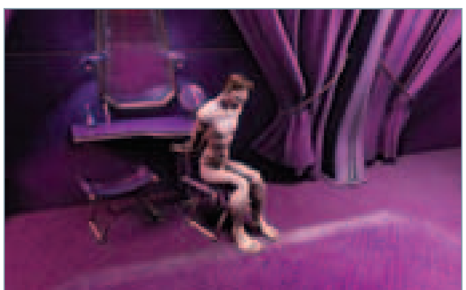
СЮЖЕТ ЗДЕСЬ, ВОЗМОЖНО, И ПОИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ В REVELATION, НО ИСПОЛНЕНИЕ ПОДКАЧАЛО.

ПАЗЛЫ НАЧИНАЮТСЯ С МЕНЮ

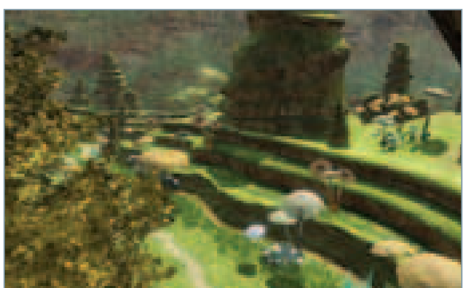
ОТКРОЙ РОТ, ЗАКРОЙ ИНВЕНТАРЬ

В этой игре многое «не как у людей». Особенно использование инвентаря. Вызывается он правой кнопкой мыши, но если вы вздумаете вытащить из него предмет и тут же применить на что-то, оно не сработает. Сначала закройте инвентарь! И еще. Когда впервые перед вами появится голубой экран с синими кляксами, знайте – это не ошибка Windows, а игровое меню. Кляксы – кнопки, их назначение выводится во всплывающей подсказке.





Богу смерти не повезло – герой раздел его до трусов. Ни за что не догадаетесь, зачем!



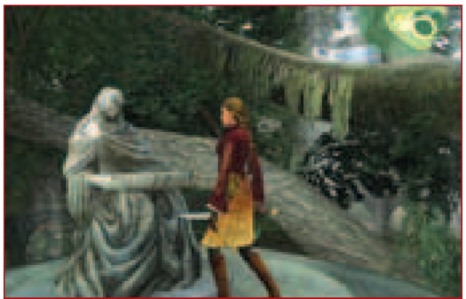
Собирать грибы в игре не надо, прыгать по ним тоже. Они тут просто так растут.



Хорошо устроились местные боги. Даже в доме прибираются за них слуги-зомби из людей. Единственное, чего тираны Атлантиды другим не позволяют, – местное солнце включать-выключать!

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, GameCube, Xbox ■ **ЖАНР:** RPG
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Electronic Arts
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2

http://www.eagames.com



Режим исследования локаций богат на задания в духе «найди десять предметов».



Со стандартным меню выбора действия любой поклонник жанра освоится мгновенно.



В боевике герои начали бы скакать по спине мумака, вопить боевые кличи, спасать друг друга от неминуемой гибели и так далее… В правильной RPG они выстроятся в шеренгу и начнут наносить удары по очереди.

THE LORD OF THE RINGS, THE THIRD AGE

АТАКА ДУБЛЕЙ

ЯНА СУГАК
kairai@pisem.net

Забуду на время написания этой статьи о слове «клон», заменив его термином «дубль». Из «Понедельника» братьев Стругацких. Там, если помните, дубли внешне почти не отличались от оригиналов, но страдали разной степени дебильностью. К The Third Age такое определение имеет прямое отношение, ибо это есть гомункулус, выращенный в тайных лабораториях Electronic Arts на погибель Final Fantasy. Но, видать, толченых жабьих лапок мало положили.

Многие обозреватели упрекают (или, напротив, хвалят) Third Age за копирование геймплея Final Fantasy X, не понимая, что этот комплимент незаслужен. Проект заимствует у японских RPG лишь часть их концепции – систему боя и принцип исследования игрового мира. Разработчики забыли о том, что сюжет может быть и должен быть линейным, но геймеру нужны живое общение с NPC, походы по магазинам и настоящие дополнительные квесты – лишь тогда их детище заиграет всеми красками и обретет глубину. Все бы еще ничего, окажись герои и сценарий соответствующими уровню конкурентов. Увы. Умело вырезанное из кинотрилогии – великолепно. Придуманное самостоятельно – вяло и скучно. Команда из второго дивизиона вместо чемпионов высшей лиги – в качестве героев. Никому не нужные артефакты с громкими названиями – вместо Кольца Всевластья. Геймер, проходящий The Third Age, живет лишь одним – выдающимися маленькими порциями отрывками из фильмов да байками о приключениях их героев. Недо-Гимли и недо-Арагорн (коими и предлагается управлять) его не интересуют. Интересные события вроде битвы с Балрогом слишком редки, да и те оставляют привкус обмана. Ведь мы знаем, что «не так все было». Даже в фильме – не так.

А внешне гомункулус-то неплох! Я даже осмелюсь сказать, что выглядит он симпатичнее Final Fantasy X. По большей части за счет технического совершенства, но и дизайн не подкачал. Еще бы – у EA есть немалый опыт по перенесению волшебного мира Средиземья на игровые консоли. Особенно хорошо удались модели героев и монстров в бою. Честное

ИГРОВАЯ ВЕРСИЯ КИНОТРИЛОГИИ

«ПРЕМЬЕРОМ» БАЛУЕТЕСЬ, НЕГОДНИКИ?

По мере прохождения игры, вы можете знакомиться с событиями основной сюжетной линии – сиречь, собственно «Властелина колец». Здесь все просто – отрывки из фильма показывают. Однако встречается еще и видео, поясняющее происходящее на экране. Познакомились с эльфийкой – вам рассказывают, что это за ушастые такие существа. Наткнулись на варгов – и о них байку услышите в сопровождении видеоряда. С последним и связан интересный факт: создатели игры для своих нужд «понадергали» кусков из всей трилогии, перемонтировали и наложили свою звуковую дорожку. Варгов, например, вы увидите еще до достопамятного сражения в Рохане. Понимая, откуда взят тот или иной кадр, можно ехидно хихикать в кулачок. Нет, смешно, правда!

ВЕРДИКТ

ОЖИДАЛИ БОЛЬШЕГО



6.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Великолепная графика, оригинальный сюжет, пересекающийся с событиями «Властелина колец», удобная система боя.

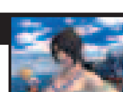
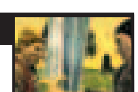
МИНУСЫ

Игра исключительно проста. Многие элементы традиционных RPG вырезаны, из-за чего геймплей страдает однообразием.

Не Final Fantasy X, конечно. Но подойдет начинающим ролевикам, а также поклонникам вселенной «ВК».



Отрывки из фильма ждут вас в этом меню.

ХУЖЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Final Fantasy X 	Gladius 

LUCASARTS ТОЖЕ ПЫТАЛАСЬ СКОПИРОВАТЬ ИДЕИ JRPG, ТОЛЬКО НЕ ОБЫЧНЫХ, А ТАКТИЧЕСКИХ.

БОНУСЫ ДЛЯ ИЗВРАЩЕНЦЕВ

Потратив сорок часов на избиение орков, вы можете восстановить справедливость и в рамках режима Evil Mode отплатить гнусным людишкам той же монетой. Эх, дайте, дайте мне игру по мотивам «Последнего кольценосца» Кирилла Еськова, какого угодно жанра и на любой платформе! Но разве ж докричишься до разработчиков? У них свои идеи – например, специальный режим для двоих. Второй геймер может действовать только во время боя, когда его персонажу выпадает очередь ходить. Несложно догадаться, насколько сильно наличие этой замечательной фичи повлияло на конечную оценку игры.





ПРОКАЧКА ДЛЯ ТАНКИСТОВ

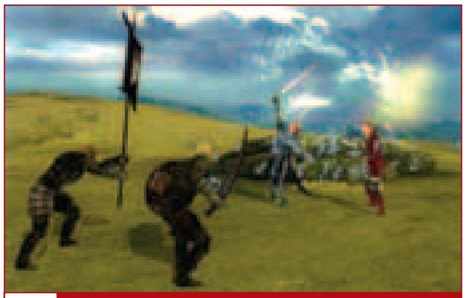
ЗАЧЕТ АВТОМАТОМ СТАВИТЕ?

У каждого персонажа есть список доступных для выучивания приемов и заклинаний, которые делятся на категории. Скилл-пойнты начисляются для каждой из них отдельно; поэтому, размахивая мечом, эльфийка не сможет научиться разить всех налево и направо магией. Более того – «просто» размахивая мечом, она не добьется вообще ничего – надо использовать доступный с начала игры прием из необходимой категории. Для выучивания не требуется дополнительных действий – все происходит автоматически. Повлиять геймер может разве что на очередность изучения тех или иных приемов внутри категории. А если лениво бродить по меню, то можно просто играть, отмечая время от времени: «ага, что-то новенькое дали, надо попробовать».

слово, они выглядят не хуже персонажей сюжетных роликов иной японской RPG! Такие колоритные орки, варги, люди-разбойники, призраки разновсяческие – ах, пальчики оближешь. Недо-кольценосцы неплохи. Эльфиечка золотоволосая – и вовсе запоздалая попытка замазать грехи Джексона перед перворожденными. Хорошо поставлены сюжетные сцены, их много. Загляденье, а не игра!

А что у гомункулуса внутри? Насколько точно дубль перенял навыки оригинала? Бои идут размеренно, по шагам, со стандартным меню выбора действий. Есть атаки обычные, а есть и (страшно подумать!) магические. Кудесники из EA расщедрились даже на аналог саммонов – здесь они зовутся Perfect Arts. Не обращайте внимания на иронию – я действительно довольна тем, что все сделано правильно, без ненужных нововведений, придуманных из желания покрасоваться перед журналистами. Но. Есть одно маленькое «но». Игра убийственно проста. Даже по меркам сериала Final Fantasy, не говоря уже о других японских RPG. В своем стремлении угодить целевой аудитории боевиков «по Властелину» разработчики свели к минимуму сложность боев, прокачки, менеджмента экипировки – всего, что только и можно называть «настоящим» геймплеем. Нет, опять же, я была несказанно рада увидеть в The Third Age свежий подход к системе random encounter – когда появляющиеся на экране иконки сигнализируют об опасности и пропадают при выполнении определенных условий. Недоумение вызвали схватки с монстрами, чудовищно несбалансированные. Вполне достаточно выбирать раз за разом команду «атаковать», чтобы противник умер. Иногда еще – лечиться. В какой-нибудь японской RPG требовалось бы время от времени задействовать магию, специальные приемы. Заодно и эстетическое удовольствие геймер бы получал. В The Third Age очень часто навороченная суператака отнимает у врага меньше хит-пойнтов, чем обычная! Как такое понимать?! «Дешевле» (не забываем о мане) и эффективнее бить «просто так», уповая на critical hit, чем разить всех налево и направо свежевыученным хитрым движением меча. Некоторое время спустя я догадалась, зачем нужен последний, – для... выучивания новых, не менее «полезных» движений! Не буду совсем уж вводить вас в заблуждение – среди них попадаются действительно неплохие, вот только количество их невелико. И не просто «неплохие» – гарантирующие победу. Пожалуй, только в Third Age (использование редких предметов и сложных тактических решений «не считается») есть оживление персонажа, восстанавливающее целиком линейки хит-пойнтов и маны, а также позволяющее отдавать ему команды сразу, без паузы длиной в ход. Тут вспоминается домучиваемый мной Star Ocean 3: Till the End of Time, где бесконтрольное лечение полумертвых героев и прочие радости жизни – лишь мечты бесплодные. Сложно сказать, какая из крайностей лучше, но вторая хоть повеселее.

Можно долго рассказывать, например, о замечательной системе экипировки. У костюмов героев очень, очень много деталей. Настолько, что заставлять геймеров думать, куда же именно надевается та или иная побрякушка, разработчики не осмелились. Все, что нужно делать, – заглядывать время от времени в пункт new equipment. Можно поведать о квестах вроде «убейте три стаи варгов, и будет вам море экспы», о которых обычно узнаешь уже после их выполнения. Случайного. Да, вот такая смешная игра вышла. Даже сравнение с Baldur's Gate: Dark Alliance не сработает – там-то упрощали PC RPG для казуалов-консольщиков, а тут, простите, для кого упрощали приставочную RPG? Ах, да – для поклонников боевиков серии Lord of the Rings. На этом рецензию можно и заканчивать. Красивый дубль получился, совсем как живой. Пущай на нем поклонники боевиков тренируются, приобщаются к благороднейшему из жанров. А я пойду смотреть в списках релизов, когда второй эпизод Xenosaga в США выходит... ■



Графика на GameCube и Xbox традиционно чуть лучше, чем на PlayStation 2.



Если начинать проводить аналогии с Братством, то кто же здесь Леголас?



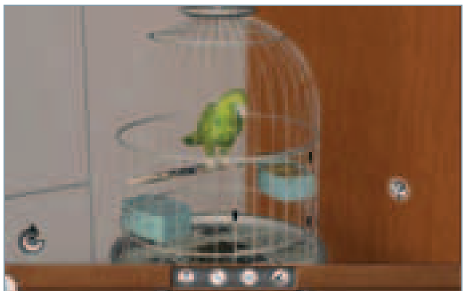
Вам встретятся и Барлог, и назгулы... На долю второго состава героев «Властелина колец» (не собственно книги, а сложившегося в последние годы «представления о ней») выпало куда больше приключений, чем на долю основного.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: adventure ■ ИЗДАТЕЛЬ: VU Games
■ РАЗРАБОТЧИК: Legacy Interactive ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 600 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

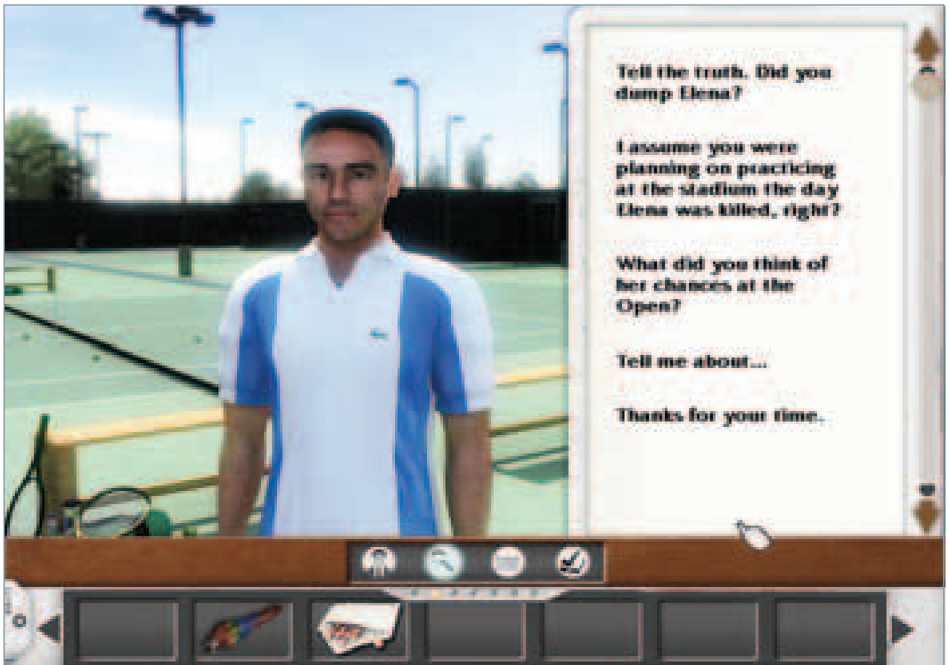
http://www.legacyinteractive.com



Схожесть сцены с «Черным Оазисом» усугубляют циничные комментарии детектива.



В игре вам встретятся и классические пазлы, но подсказки всегда будут недалеко.



В разговорах желательно выбирать ключевые вопросы, но если спросите не то – ничего страшного. Иногда, чтобы разговорить человека, ему нужно показать ту или иную улику.

LAW & ORDER: JUSTICE IS SERVED

ТРУДНО БЫТЬ ДЕТЕКТИВОМ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ
chen@gameland.ru

Субботний вечер. На экране – заставка любимого детективного сериала, и вы уже предвкушаете, как в течение часа будете наблюдать за ходом расследования, а затем за слушанием дела в суде. Только вот после заставки вы попадаете в игровое меню. Похоже, сегодняшнее преступление без вашей помощи не распутают.

Следуя обычной структуре эпизода телесериала «Закон и порядок», игра Law & Order: Justice is Served состоит из двух частей: расследования и собственно суда. Первая часть очень напоминает недавнюю игру про Шерлока Холмса от Frogwares, наглядно иллюстрируя, что было сделано неверно в истории о серебряной сережке. Подобно Холмсу, детективы Бриско и Грин занимаются сбором улик и допросом свидетелей. Основное отличие в том, что в Law & Order ход расследования реально находится в ваших руках. Если в «Холмсе» вас насильно держали в одной локации, пока вы не выполните план по количеству заданных вопросов, найденных волос и измеренных следов, здесь ничто и никто не мешает бегло допросить свидетелей, подобрать пару улик и отбыть в свой офис, чтобы при необходимости вернуться позднее. Не совсем, конечно, правдоподобно, что место преступления остается нетронутым так долго, но зато это удобно. Как только в деле появляется новый фигурант, его сразу же можно навестить и допросить. Работа с уликами также отличается от «холмсовской» версии: вместо того чтобы, повинуясь подсказкам великого сыщика, самому греть порошочки и отмачивать тряпочки, достаточно написать рапорт (просто перетащив искомый предмет на бланк), дабы соответствующий отдел провел экспертизу улики. Точно так же можно оформить запрос на слежку за подозреваемым. Разумеется, ордер на обыск, а тем паче на арест, получить сложнее – вам необходимо будет приложить к запросу полный список необходимых улик, показаний свидетелей и результатов экспертизы.

Как только у вас соберется достаточно компромата на подозреваемого и вы успешно арестуете его, игра перейдет во вторую фазу. Теперь, выступая от лица помощника окружного прокурора, вы будете добиваться вынесения обвинительного приговора. Здесь игровая механика несколько сложнее и непривычнее: вам надо не только подготовить список улик и свидетелей, но и следить за тем, чтобы ни вы, ни защита не задавали последним некорректных вопросов.

Дело об убийстве украинской теннисистки наверняка привлечет как фанатов теле- и игрового сериала Law & Order, так и прочих любителей детективного жанра. Да и тенниса тоже. ■

ЗАКОН УПОРЯДОЧЕН,...

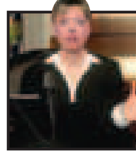
...А ПОРЯДОК УЗАКОНЕН



В третьей части игрового сериала Law & Order произошли некоторые улучшения по сравнению с двумя предыдущими эпизодами: фигуранты, улики, документы и результаты исследований теперь разложены по отдельным папочкам, а ограничение на количество предметов убрано. Исчезла необходимость выбора «навыков», вроде умения вести допрос или находить улики. Но это не значит, что предметы труднее найти, – просто теперь «умный» курсор работает всегда.

ВЕРДИКТ

ЗАКОННО!



7.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

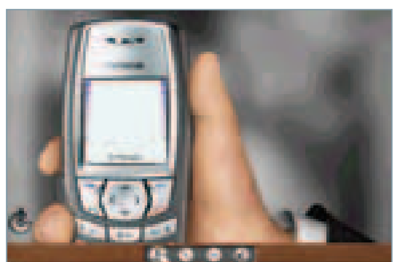
ПЛЮСЫ

Адекватное следование формуле сериала. Русская (точнее, украинская) тема без излишней «клюквы».

МИНУСЫ

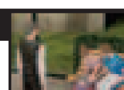
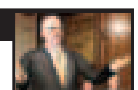
Результаты исследований появляются не сразу. В обилии информации немудрено и запутаться. Несколько нечеткая графика.

В меру реалистичный и вместе с тем играбельный симулятор работы американских слуг закона.

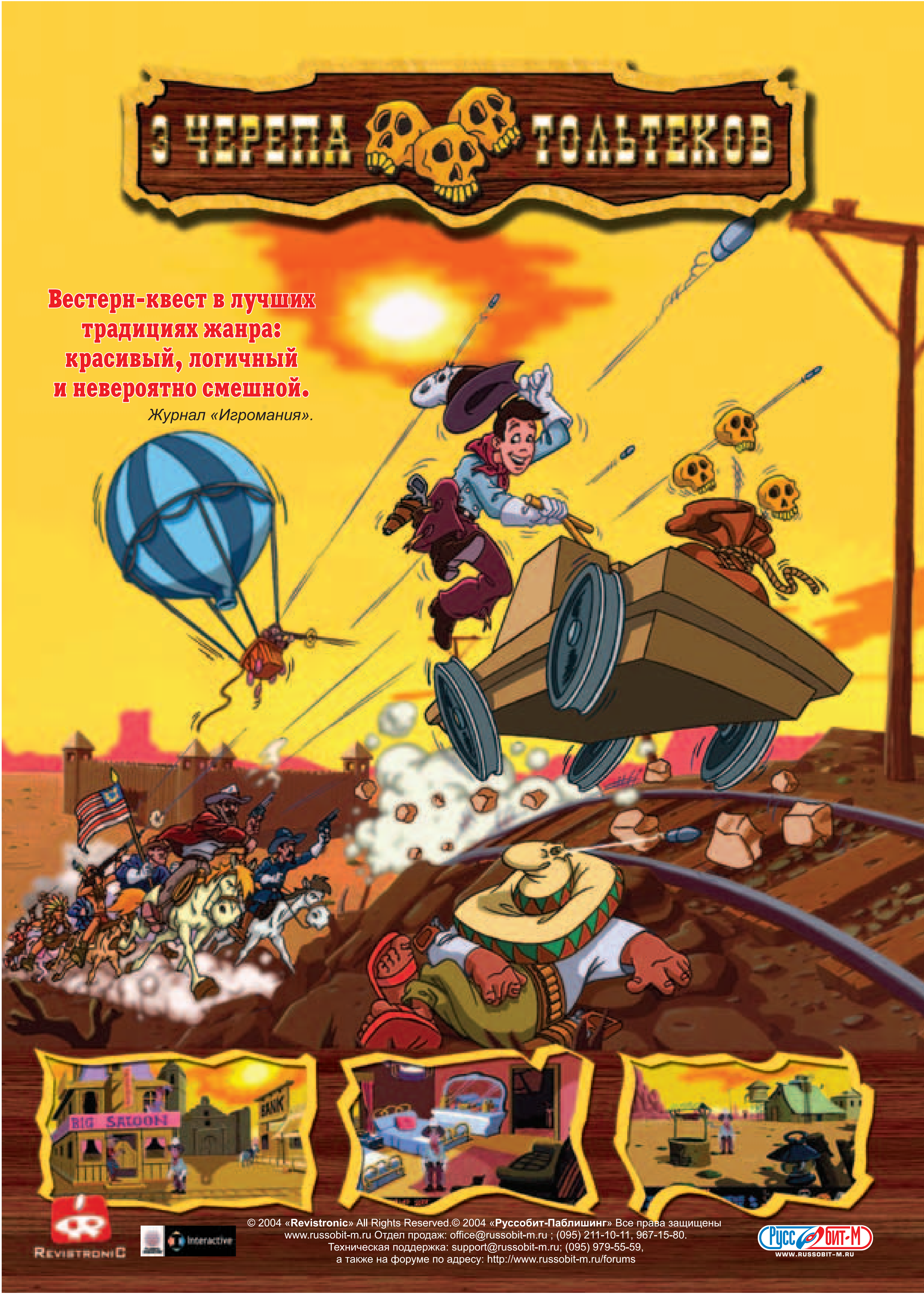


Скромный product placement.

ПРАВИЛЬНЕЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки	Закон и порядок 2: Все или ничего

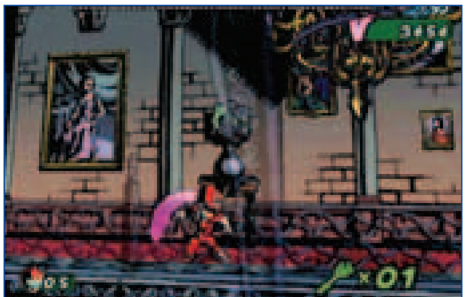
ЗАКОНОМЕРНОЕ РАЗВИТИЕ ИГРОВОЙ СЕРИИ. ДОСТОЙНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ ТЕЛЕСЕРИАЛА.



3 ЧЕРЕПА ТОЛЬТЕКОВ
Вестерн-квест в лучших традициях жанра: красивый, логичный и невероятно смешной.
Журнал «Игромания».
BIG SALOON
BANK
REVISTRONIC
Interactive
© 2004 «Revistronic» All Rights Reserved.© 2004 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены
www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru ; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums
Русс Бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

http://www.capcom.com



Графика и локации при портировании с GameCube ничуть не изменились.



Настоящий герой PS2-версии Viewtiful Joe – это, разумеется, Данте из Devil May Cry.



Самое сложное в игре – бои с боссами. Энергии у главного героя немного, а замедление времени нельзя использовать бесконечно. Так что рекомендую на первый раз выставлять самый низкий уровень сложности.

VIEWTIFUL JOE

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

ВРЕМЯ НОВЫХ СУПЕРГЕРОЕВ

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

GameCube хорош тем, что заставляет геймеров обращать внимание на игры, не имеющие шансов хорошо продаваться на других консолях. Выйди Viewtiful Joe изначально на PlayStation 2, его ждала бы судьба Ico: высокие оценки прессы никоим образом не помогли бы привлечь покупателей с их длинным списком «игр, которые обязательно стоит приобрести».

Однако у владельцев GameCube, коих не так уж и мало, складывается ситуация, когда хиты выходят достаточно часто, но не совсем те, которых они ждали. Зато настоящие шедевры. В результате поклонники RPG покупают Viewtiful Joe, фанаты Resident Evil – Super Mario Sunshine, воздыхатели принцессы Зельды – Harvest Moon: A Wonderful Life. И все довольны. Кроме владельцев PlayStation 2, для которых эксклюзивы для GameCube – как бельмо на глазу. И порт Viewtiful Joe для них именно по этой причине может оказаться привлекательным.

Выглядит обновленный Viewtiful Joe ровно так же, как и оригинал. Отсутствует режим progressive scan (многие ли владеют соответствующим телевизором?), но это и не так важно. Управление чуть менее привычно, но это уже дело вкуса. Графика кажется менее яркой, менее необычной, но тут злую шутку, скорее всего, играет память. Основы геймплея ничуть не изменились. Герой умеет бить руками и ногами, прыгать, применять покупаемые отдельно спецатаки (например, метание бумеранга или швыряние бомб), а также две принципиально важные способности – замедление времени и его ускорение. Это применяется и для решения логических задачек, и в бою – например, когда противник начинает крутиться как бешеный, становясь неуязвимым, можно на время вообразить себя Нео в режиме slow-motion и нанести ему неожиданный удар. Вообще же Viewtiful Joe, вопреки распространенному мнению, – не только развеселый beat'em up. Разного рода пазлы останавливают геймера куда чаще, чем очередной босс, и на http://www.gamefaqs.com мне приходилось заглядывать не раз.

Главное же нововведение Viewtiful Joe – возможность играть за Данте из Devil May Cry. Открывается она после прохождения основного режима; при этом полудемон имеет свой собственный и очень смешной сюжет, уникальные приемы. Не стоит считать, что Capcom просто заменили модель героя. Каждый босс норовит проехаться в диалогах по поводу предыдущих приключений Данте. Задача же его проста – надо спасти свою подружку Триш, которую он на свою беду пригласил в кино. Конечно же, общая схема сюжета та же, но тексты поменялись на куда более интересные и, соответственно, проходить игру по второму разу по-настоящему прикольно. Так что не стоит игнорировать ее, дожидаясь Viewtiful Joe 2. ■

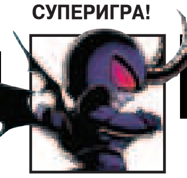
ИЗ ПРОШЛОЙ ЖИЗНИ

РОЕМСЯ В АРХИВАХ ЖУРНАЛА

Подробнее об игре вы можете прочитать в номере 2 (155) «Страны Игр». Сюжетная завязка такова: поклонник фильмов о супергероях повел свою девушку на свидание в кино. Однако случилось страшное – злодей вылез из-за экрана в наш мир и забрал подружку главного героя к себе. Тот последовал за ней, обрел супер-способности и тем самым реализовал все свои тайные фантазии. Разбрасывать противников лихими ударами, зная, что по ту сторону экрана сотни зрителей замирают в восторге или же восторженно ахают, – это ли не счастье? К тому же чем эффектнее проведенная серия ударов – тем больше монеток вам за нее дадут.

ВЕРДИКТ

СУПЕРИГРА!



8.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

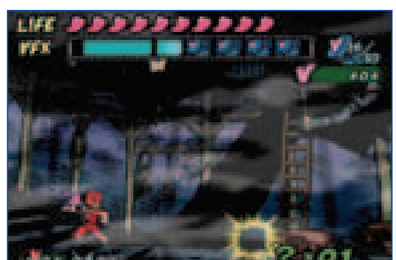
ПЛЮСЫ

Красивая мультяшная графика, оригинальный игровой процесс, новый герой – Данте из Devil May Cry.

МИНУСЫ

Игра год назад выходила на GameCube; нет режима progressive scan.

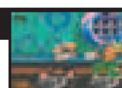
Эталонный платформенный beat'em up с отличным дизайном. Теперь на PlayStation 2!



Дополнительные атаки включают в себя метание бомб.

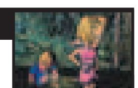
ПОХОЖЕ НА

Comix Zone



НЕ УСТУПИТ

Viewtiful Joe 2



СКОРО ВЫХОДИТ СИКВЕЛ, ОДНАКО РЕКОМЕНДОВАННАЯ ЦЕНА VJ НА PS2 В ДВА РАЗА МЕНЬШЕ.


ТЕМНАЯ СТОРОНА МАГИИ
Магия Войны
Знамена Тьмы
TARGEM GAMES
Бука
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** FPS
■ российский **ИЗДАТЕЛЬ:** «Софт Клаб» ■ зарубежный **ИЗДАТЕЛЬ:** VU Games
■ **РАЗРАБОТЧИК:** 2015 ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 24
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P4 1.3 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

http://www.menofvalorgame.com



Пиротехнические эффекты с фонтанами земли и осколков выше всяких похвал.



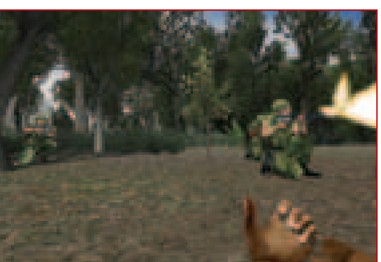
Ставшего стандартом rag doll'а здесь нет. Но позы у павших все равно бывают интересные.



Как бы банально сие ни звучало, но джунгли у 2015 получились живые. Взять хотя бы стаи птиц, поднимающиеся в воздух под треск автоматных очередей и грохот взрывов. И не все ли равно, что это скрипт?

ШКОЛА ВЫЖИВАНИЯ

В MoV разработчики постарались передать атмосферу настоящего боя и не стали превращать игрока в супермена. Переть грудью на заградительный огонь неприятеля – верный способ отправиться в лучший мир. Для повышения живучести наши пехотинцы обучены не только бегать, но также передвигаться в полном приседе и ползать. Правая кнопка мыши обеспечивает прицельный огонь, во время которого нельзя перемещаться, зато с помощью тех же «A» и «D» можно откланяться влево и вправо соответственно. Очень удобно, освобождает «Q» и «E». Одну из этих клавиш рекомендуем задействовать для «быстрого» метания гранат.



Баги обрывают руки похлеще всяких осколков!

MEN OF VALOR

МЕДАЛИСТЫ В ДЖУНГЛЯХ

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Некогда яркие впечатления от Vietcong давно поблекли, а череда последних посвященных Вьетнаму игр привела к железной уверенности: хороших проектов о войне с вьетконговцами не бывает. Marine Heavy Gunner: Vietnam, ShellShock: Nam'67 и Conflict: Vietnam (смотрящийся достойно лишь на фоне первых двух) заставили окончательно проститься с надеждой увидеть еще хоть одну удачную игру на тему вьетнамского конфликта. Все изменилось, когда пришли они… разработчики из студии 2015!

МЫ КОМАНДУЕМ ПАРАДОМ

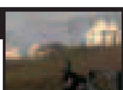
Именно 2015 стоит за громким именем Medal of Honor. В свое время Medal of Honor: Allied Assault полностью перевернула наши взгляды на экшн-тематику Второй мировой и установила новые стандарты для жанра. Проекты студии трудно назвать просто играми, куда больше им подойдет определение интерактивного кино с использованием компьютерной графики, не всегда, правда, самой технологически совершенной. Весь свой богатый опыт и инструментарий студия применила в новых условиях вьетнамской войны. И знаете, сработало! Medal of Honor в джунглях впечатляет ничуть не меньше Medal of Honor в городах и селах Европы.

Men of Valor (MoV) прекрасно вписывается в концепцию совмещения элементов зрелищного боевика и компьютерной игры. Так, здесь есть главный герой – некто Шепард. Судя по всему, недалек тот день, когда впору будет говорить о целом виртуальном клане Шепардов, отправляющем своих сынов в вооруженные силы разных компьютерных игр. Ведь самого первого Шепарда, служившего, помнится, в чине капрала, мы отлично знаем по Half-Life: Opposing Force.

Главгерой в MoV – это не просто навязанное нам имя, но полноценная личность. Разработчики раскрывают его образ через письма с фронта, тексты которых проходят перед нашими глазами между миссиями. В случае скоропостижной кончины персонажа на экран выводится не банальное «Game Over», а самая настоящая «похоронка», со всей возможной скорбью извещающая мистера и миссис Шепард о героической смерти сына.

МОТОР!

Игра под завязку набита скриптами. Можно долго и нудно сокрушаться по поводу затасканности приема, восхвалять настоящую интерактивность… Мы этого делать не будем, потому как 2015 не ставила себе целью творить революции в жанре (то есть, например, Half-Life 2). Разработчики просто

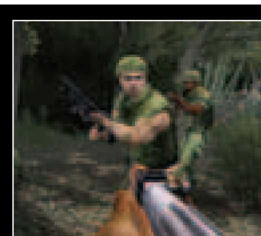
НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Vietcong 	Conflict: Vietnam 

ОСЕННЕЕ ВЬЕТНАМСКОЕ БЕЗУМИЕ ПРИНЕСЛО ВСЕГО ЛИШЬ ОДИН СТОЯЩИЙ ПРОЕКТ.

XBOX VS PC

БОЕВАЯ НИЧЬЯ!

Консольная и компьютерная версии MoV в целом идентичны. Существенные расхождения обнаруживаются лишь в многопользовательской части. Владельцы PC оказались незаслуженно лишены возможности пройти сюжетную кампанию плечом к плечу в cooperative-режиме. Зато компьютер потеснил Xbox в остальных аспектах мультиплеера. На PC поддерживается 24, а не 12 игроков, насчитывается вдвое больше карт и имеется дополнительный режим «Frontline».



ВЕРДИКТ

ТАЛАНТЛИВО



7.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Кинематографичность, динамика действий и атмосферность в лучших традициях Medal of Honor. И отличный дизайн.

МИНУСЫ

Морально устаревшие графические технологии, контрастирующие с движками последних экшнов. Проблемы с анимацией.

Средний проект, который, однако, располагает к себе увлекательным геймплеем. Игры о Вьетнаме бывают интересны!



САМОУБИЙСТВЕННЫЙ AI

ЕСТЬ «КАЛАШ» – УМА НЕ НАДО

Поскольку в основе всего творчества 2015 лежит зрелищность, достигаемая зачастую скриптами, AI вниманием слегка обделили. Откровенные глупости вражеских солдат замечаешь нечасто, но нет-нет, да и обратишь внимание на тупо уставившегося на тебя вьетконговца. У парня автомат в руках, а он глазами хлопает! Однажды злобный враг умудрился незаметно подкрасться ко мне с тыла, где и стоял молча, пока не был обнаружен и расстрелян.



трудились над очередным эффектным экшном, игровой процесс которого в равных частях состоит из собственно действий игрока и наблюдения за окружающими персонажами. Единственная проблема скриптовых сценок – их частое нежелание запускаться. Точнее, чтобы дать старт очередной заранее срежиссированной драме, герой должен занять строго определенное место. Последнее никоим образом не отмечается, так что порой приходится глупо шататься вокруг замерших сослуживцев в надежде случайно приткнуться в нужный уголок.

Боевые действия ведутся всем взводом, а не одним подконтрольным бойцом. Игрок не управляет всеми бойцами, зато наслаждается их подчас остроумными комментариями и перепалками. А также криками, руганью и всем тем, что неизменно сопутствует жаркому бою в обстановке джунглей.

Оригинальностью локаций MoV не блещет. Хотя трудно было внедрить в экшн о Вьетнаме что-то еще, кроме густой зеленой растительности и вьетконговских туннелей. К счастью, даже обычные джунгли стараниями талантливых дизайнеров превращаются в отлично декорированные уровни с поваленными в нужных местах деревьями, «случайными» хижинами, валунами и оврагами. Все перечисленное выполнено в форме довольно узкого коридора с ярко-зелеными текстурами по «стенам», но миссии настолько насыщены действием, что рыскать вправо-влево, натыкаясь на непреодолимую преграду, нет ни времени ни желания.

По законам жанра пешие марш-броски под пулями регулярно прерываются драйвом на различных военных машинах. БМП, вертолеты, катера – все они введены для того, чтобы за 10-15 часов геймплея даже самый взыскательный геймер не заскучал ни на минуту.

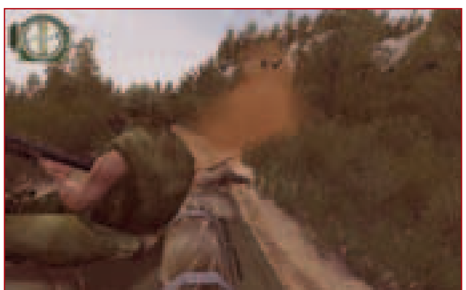
Адреналиновый заряд разворачивающихся на экране событий усиливает система сохранений. Давить каждые десять секунд F5 совершенно бессмысленно, ибо MoV делает записи в строго отведенных для того местах, обычно между миссиями. Особо продолжительные задания включают одну-две точки сохранения, но стоит выйти из игры, как они аннулируются. На первый взгляд – каменный век и неуместный консольный пережиток, особенно в том, что касается PC-версии. Но на самом деле это отличный стимул для игрока поберечь свою шкуру, не постесняться лишний раз проползти на брюхе и скрупулезно осмотреть ближайший куст – вьетнамцы любят оставлять «растяжки».

РЕТРО-ГРАФИКА

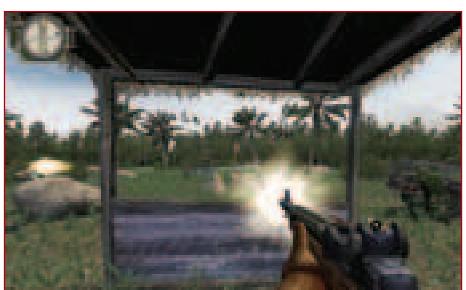
Тяжкий труд по обсчету полигонов и обработке спецэффектов в какой уже раз взвалил на свои плечи многострадальный Quake III Engine. После релиза Doom 3 и впечатляющих демонстраций технологии Source взирать на «красоты» MoV можно лишь со снисходительной улыбкой. Однако игра отнюдь не уродлива, а вполне мила благодаря стараниям все тех же дизайнеров. Есть даже интересные спецэффекты, вроде потоков теплого воздуха вокруг огня, радужной «подсветки» облаков и контузии от взрыва. Как всегда, отлично детализированы герои: правдоподобные лица, выразительные глаза, проработанные вплоть до фаланг пальцев конечности. Только анимация на сей раз подкачала. Плавные большую часть времени движения иногда сменяются каким-то дерганьем, а скользящая над землей походка живо напоминает «лыжную» поступь монстров из первого Unreal.

МАСТЕРСТВО НЕ ПРОПЬЕШЬ

Что же такое Medal of Honor в джунглях? Очередная бездарная попытка перенести на экраны Вьетнамскую войну? Нет, нет и еще раз нет! MoV является лучшим шутером по мотивам вьетнамского конфликта за последние месяцы. Игра в очередной раз подтверждает профессионализм и мастерство сотрудников 2015. Создать интересный проект без внедрения свежих идей и использования новых технологий сумеет далеко не каждый! Впрочем, это отнюдь не оправдание огрехов игры. ■



Меня слегка контузило, когда противопехотная мина рванула прямо рядом с БМП.



За доли секунды мирные пахари превратились в безумных посланцев Смерти.



Игра превосходно отражает реалии войны в джунглях. Бойца, залегшего в густой траве, не увидишь, пока на него не наступишь. Узкоглазые бестии активно этим пользуются.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: management ■ ИЗДАТЕЛЬ: Atari
■ РАЗРАБОТЧИК: Frontier Developments ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 733 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

http://www.rollercoastertycoon.com

ROLLERCOASTER TYCOON 3

БЕШЕНЫЙ ПОЕЗД

АЛЕКС «GLAGOL» ГЛАГОЛЕВ
glagol@gameland.ru

Смастерить хороший «тайкун», да еще и под порядковым номером «три», – не поле перейти. Если просто перефразировать подлинник, фанаты начнут брюзжать, что «это то же самое, но больше». Если увлечься нововведениями, от оригинала и вовсе останутся только рожки да ножки, а поклонники примутся скорбеть о безвременно почившем тулове. В общем, куда ни плюнь – всюду скрежет зубовный.

В такой вот нервозной обстановке девелоперам удалось невозможное. Третий «Магнат американских гор» выглядит, как гений чистой красоты, и нутро теперь имеет, будто у Пирогова на столе побывал. Но обо всем по порядку.

ОПИУМ ДЛЯ НАРОДА

Толкать этот наркотик за умеренные деньги повадились еще пять лет тому назад. Как понятно из названия, игроку предлагалось строить парк аттракционов, где главная роль отводилась американским горкам. Совершенно далекие от экономических менеджеров люди, высунув язык и капая слюной на клавиатуру, протягивали умопомрачительные трассы, тестировали, любовались, снова протягивали... Счастью не было конца. Такого вовлечения в процесс, пожалуй, и не припомнить.

Когда играющая публика порядком подсела на «магната» и стала требовать новую дозу, разработчики, ничтоже сумнящеся, выпустили в свет вторую часть. Движок к тому времени уже устарел, новинок не набралось и на приличный add-on, однако же зависимость была слишком велика, чтобы несчастные игроки отказались от продолжения.

Третью часть ждали с опаской.

ЭХ, ПРОКАЧУ!

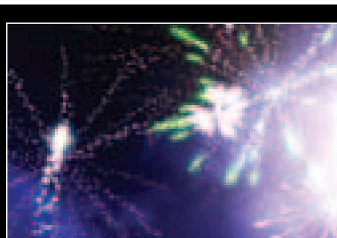
В сети появлялись невиданные картинки, на форумах раздавался неумолчный свист чайников, глубокомысленно рассуждавших о прожорливости новорожденного... Последние опасения, кстати говоря, подтвердились. Минимальная конфигурация, указанная в системных требованиях, годится разве только для того, чтоб созерцать недвижимый экран с первым кадром игры (и то – если повезет, и она вообще загрузится). Все параметры смело умножайте на два, тогда вы точно промчитесь в вагончике по спроектированной вами же «американской горной трассе».

Да-да, теперь каждый, у кого каменное сердце и стальные нервы, получает возможность денно и нощно рассекать с ветерком по причудливо проложенным рельсам. Остальные же могут отправляться за валокордином, ибо это зрелище не для слабых духом!

СПИЧКИ ДЕТЯМ НЕ ИГРУШКА,

ИЛИ ВЗВЕЙТЕСЬ КОСТРАМИ, СИНИЕ НОЧИ!

В игре прибавилось нововведений и без трехмерного графического движка. Помимо собственно горок, появился редактор фейерверков. Пиротехнические эффекты добавят адреналина всем посетителям, можете не сомневаться! Что ж говорить об эстетическом удовольствии: графика игры способна развернуть зажигательное в любом отношении шоу во всей красе!



ВЕРДИКТ

У-У-У-У-У-УХ!



8.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

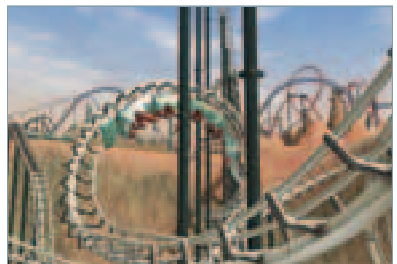
ПЛЮСЫ

Фантастическая увлекательность вкупе с прекрасной графикой и режимом «песочница».

МИНУСЫ

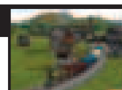
Почему-то ни с того ни с сего возникает ощущение безжизненности даже в парке, набитом посетителями.

Нет предела совершенству, но в данном случае это вопрос нескольких патчей. Игра просто великолепна!

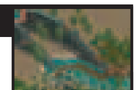


Вот это по-нашему! Чудеса на виражах!

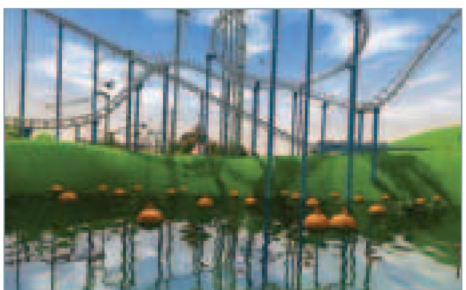
ХУЖЕ, ЧЕМ
Railroad Tycoon 3



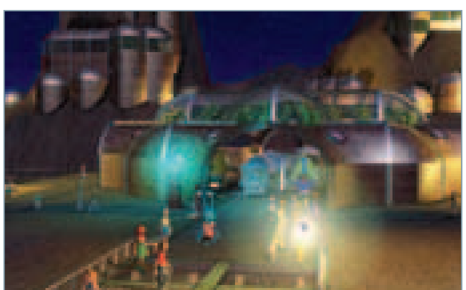
ЛУЧШЕ, ЧЕМ
RollerCoaster Tycoon 2



НЕСКОЛЬКО ПАТЧЕЙ – И ПЕРЕД НАМИ БУДЕТ ИДЕАЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР АМЕРИКАНСКИХ ГОРОК!



Такую воду еще полтора года назад мы видели лишь в природе и тесте 3D Mark.



На мой взгляд, ночью парк выглядит гораздо уютнее. Впрочем, это дело вкуса.



Это, конечно, не американская горка, но тоже аттракцион весьма популярный и оттого прибыльный. Детки не прочь покружиться на разноцветных скакунах, да и родители от них не отстают.

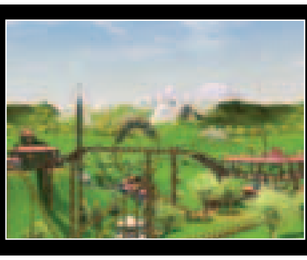
ПОДВОДНЫЕ КАМНИ

По пунктам: во-первых, все мои коллеги жалуются на выпадение текстур в процессе игры. У меня, правда, ничего не выпадало, но, похоже, мне просто повезло. Далее, отнюдь не все считают достоинством произвольную замену музыки. Въедливые мелодии ранних частей при всей своей сомнительности отлично передавали атмосферу праздника. Но это еще ничего.
А вот как объяснить, что посетители могут внезапно потерять всякий интерес к аттракциону, на который выстраивалась очередь от Москвы до самых до окраин? Или почему любители острых ощущений скучают в парке, битком набитом удивительными горками на любой вкус?!

ПЕСОЧНИЦА.

ИЛИ НЕДЕТСКИЕ ИГРЫ

Вот чего точно раньше не было, это так называемой «песочницы» – режима, позволяющего строить парк буквально на пустом месте, имея неограниченный капитал. От желающих повозиться в такой песочнице отбоя не будет, ведь именно в ней вы сможете создать «парк вашей мечты»! Микроменеджмент на самом что ни на есть высоком уровне, так что кроме вашей фантазии, никаких ограничений не предвидится.



ТРИ ШАГА К ПОБЕДЕ

Нельзя сказать, что геймплей как-то вдруг кардинально переменился. Да, внешне теперь все с иголочки, но процесс остался узнаваемым и, что немаловажно, удобным (за что и любим). Как и раньше, надо взять на себя ответственность за процветание парка аттракционов и добиться как можно более высоких результатов: наладить инфраструктуру, обеспечить посетителей всеми удобствами, придать местности привлекательный вид и, разумеется, понаделать таких горок, чтоб в зобу дыханье сперло!
Каждая карта-сценарий имеет три градации сложности от «ученика» (самый легкий) до собственно «магната» (труднейший). Определившись учеником, вы берете на себя минимальные обязательства: нанять штат обслуживающего персонала, содержать в чистоте и рабочем состоянии парк, построить несколько дополнительных горок. Действуя таким образом, вы без труда расщелкаете абсолютное большинство сценариев, даже не заметив, как прошли игру. (Если и лукавлю, то лишь отчасти. Задания и правда немудреные.) А вот коли вы во власти честолюбивых замыслов, тогда вам в магнаты: тут уж придется отдавать ссуды, взятые на строительство парка, строить трассы определенной длины и высоты...

БРИТАНСКИЙ КОНСЕРВАТИЗМ

Английские «пограничники» из Frontier, к счастью, никогда не слышали о русской пословице «ломать – не строить» и особых экспериментов с игровой механикой не затевали.
Нужно проектировать парк, строить аттракционы, прокладывать трассы для американских горок... Хочешь – выбирай предустановленные варианты, хочешь – твори «на лету». Весь строительный инструментарий перекочевал из двух предыдущих серий, однако работать с ним стало неимоверно легко: трехмерье и послушная камера позволяют лучше представить положение трассы и предостерегут от излишних выкрутасов.
Управлять можно всем и вся – от взимания платы за вход, до цвета униформы служащих. В игру импортируются любимые mp3-треки, которые, возможно, придутся по душе и посетителям. Посетители, в свою очередь, делятся по социально-демографическим и возрастным признакам на группы, и каждой подавай свое. Дети выберут простенькие поездки, молодежь будет рваться к головокружительным пируэтам, а люди в возрасте предпочтут трассы поспокойнее.

ВУАЕЙЕРИЗМ

У каждого свои пристрастия, а по мне самое прикольное – наблюдать, как довольные посетители ходят по красивому парку, выстраиваются в длиннющие очереди в ожидании поездки и радуются жизни (особенно, когда вылезут из вагончика). А еще самому кататься вместе с ними по горам по долам и вспоминать собственные реальные походы в экстрим-парк.
Как я уже говорил, в игру можно встроить любимые музыкальные композиции (громкость меняется с масштабом изображения), и тогда для счастья будет нужно совсем чуть-чуть.

КРАСОТА СПАСЕТ МИР

Хотя сейчас уже, вроде бы, никого не удивишь шейдерами и пикселями, и писать об этом дурной тон, но удержаться, ей-богу, сил нет!
Игра великолепна. Камера шныряет аки ангел небесный (хотя порой и вопреки геймерской воле), показывая все что душе угодно. Детализация выше Гималаев. Правда, к посетителям это не относится, на них почему-то природа в лице девелоперов решила отдохнуть, но в остальном...
Про катания на горках с видом от первого лица и писать не буду – перо бессильно передать захватывающие поездки (и, напоминаю, многие компьютеры окажутся бессильны их обеспечить). А ведь есть еще и пять тематических дизайнерских режимов, включая «Космический» и «Дикий Запад», 18 сценариев и... В общем, вперед, за колбасой! ■



И чем мне так нравится этот аттракцион? Даешь танец живота?!



Конечно, развлечение выдалось нервное, но все-таки обычно посетители выглядят лучше.



Разработчики из Frontier Developments, конечно, не собираются конкурировать с «Акеллой» – масштаб немного не тот. Но их версия «Корсаров» тоже выглядит привлекательно!

■ ПЛАТФОРМА: GameCube ■ ЖАНР: strategy
■ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo ■ РАЗРАБОТЧИК: Nintendo
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

http://www.nintendo-europe.com

PIKMIN 2

САДОВАЯ БРАТВА

SPRIGGAN
spriggan@animag.ru

«Отряд маленьких цветочных чудиков ровно маршировал вслед за двумя человечками в скафандрах. Самые разные – фиолетовые, синие, желтые, белые, красные – отменно вышагивали. Каждый четко знал свое место в строю и ритмично топал вровень с однополчанами, своевременно улавливая малейшие изменения в звуке дудки командира – дабы не сбиться с пути. Бригада крохотных разноцветных созданий направлялась к здоровущему неопознанному предмету, который бессовестно дисгармонировал с ровной зеленой лужайкой. Солнце полыхало высоко, а потому ни о каком отдыхе не могло идти и писка. Впереди их ожидали великие дела…»

Вы не заметили, что создавая игры для GameCube, Nintendo с выгодой перелопачивает каноны жанров, издревле популярных на PC? Волна пошла еще с 2001 года: сначала – инновационная стратегия в реальном времени, Pikmin, год спустя – Metroid Prime, лучший FPS года, по мнению «Страны Игр». Минула пара лет, как пришла пора явиться сиквелам. Сейчас мы отправляемся гулять с пикминами, о новых приключениях Самус вы узнаете позже.

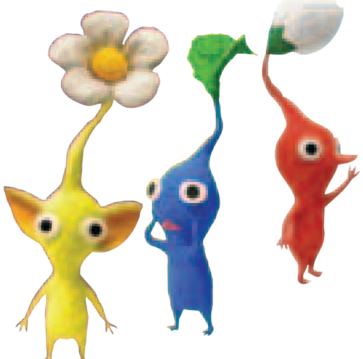
Капитан Олимар (Olimar), знакомый по первой игре, обладает потрясающей кармой – едва он успел прийти в себя после дебютной передряги, как вторая порция хлопот не заставила себя долго ждать. Вернувшись на родную планету, путешественник узнает от своего босса «хорошую» новость: компания Hocotate Freight по самые уши залезла в долги, и нашему герою необходимо вернуться на планету пикминов. Вместе с новым помощником, Луи (Louie), он должен за десять дней собрать 10000 поко (так называется валюта описываемой в игре вселенной) – лишь тогда их контора вновь заживет спокойно.

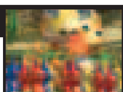
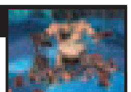
С ЧУВСТВОМ

Основа игрового процесса не претерпела кардинальных изменений. Олимар и Луи тщательно исследуют доступную местность, совершая набеги на отдельные территории. Высадившись на новой terra incognita, герои должны побыстрому «сколотить» бригаду пикминов, после чего можно отправляться на поиски дорогостоящих вещей, которые будут переработаны в денежные средства для погашения долга. Естественно, большинство по-настоящему ценных находок просто так на дороге не валяются – до них предстоит добираться, полагаясь на способности крохотных созданий. Челнок-конвертор с аппетитом кушает все: батарейки Duracell и крышки от 7 Up, игровую систему Game&Watch и дискеты, скотч и золотые кольца, консервы морепродуктов и апельсины, ядовитые грибы и перчатки – все, что попадется вашей команде по мере шествия. Ватага обречена не только решать головоломки, но и бороться с агрессивными обитателями гор и равнин, – как правило, растения-малыши берут числом, так что

«АХ, ЭТО ЧУДНОЕ, ЧУДНОЕ УПРАВЛЕНИЕ»

Команда авторов Pikmin разработала отменную модель управления, лучше которой для консольной RTS придумать сложно. Игрок контролирует Олимара или Луи, а с помощью их способностей можно легко верховодить отрядами пикминов. По нажатию кнопки «A» растеневидные очаровашки получают приказы, «B» отвечает за свисток, созывающий всю гурьбу, «Y» позволяет переключаться между полководцами; стоит нажать «X», как разноцветный отряд разобьется на несколько монотонных, с помощью «C-stick» мы играем на дудочке, под которую покорно пляшет весь взвод, а «Z» с шифтами отвечают за ракурсы камеры.



ТАК ЖЕ ХОРОША, КАК	НЕ ПОХОЖЕ НА
Pikmin 	Goblin Commander: Unleash the Horde 

ПРОДОЛЖЕНИЕ САМОГО ОРИГИНАЛЬНОГО ПРЕДСТАВИТЕЛЯ ЖАНРА RTS – АЛМАЗ В КОРОНЕ GC.

КАК ЭТО БЫЛО

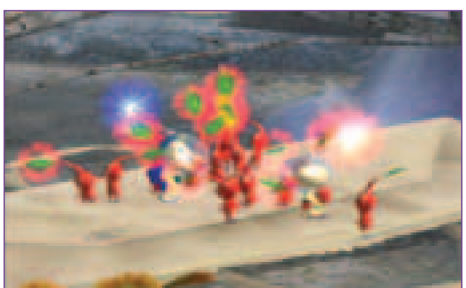
ОРИГИНАЛЬНАЯ PIKMIN ОБРАЗЦА 2001 ГОДА



Три с лишним года назад, когда GameCube был совсем молодым, а поклонники усатых водопроводчиков мечтали о Super Mario Sunshine, на свежевышедшей консоли только и делали, что рубились в Super Smash Bros. Melee, орудовали пылесосом в Luigi's Mansion и руководили ордами пикминов в Pikmin. Игра была наглядным доказательством того, что жанр не успел исчерпать себя – проект Nintendo даже не поддавался сравнению с другими «стратегическими» играми.



Product placement в видеоиграх? Дело «Ночного дозора» живет и побеждает.



Карнавал в самом разгаре. Кавайные монстрики со всех планет, соединяйтесь!



Играть вдвоем по split-screen на удивление комфортно и увлекательно. К тому же, это вообще одна из немногих хороших стратегий на консолях.



ВЕРДИКТ

САМО ОЧАРОВАНИЕ

8.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Уникальная концепция, неповторимый стиль, красочная графика, чудное управление, теплая атмосфера, забавные персонажи.

МИНУСЫ

Немногочисленные нововведения слишком несерьезны, временной лимит все еще напрягает, save-система далека от совершенства.

Еще один эксклюзивный хит для GameCube. Рекомендуем к приобретению всем владельцам консоли.

СКОРОСТЬ ГЕЙМПЛЕЯ

ВРЕМЯ НЕ ЖДЕТ



Противники в Pikmin 2 почти не способны причинить вред. Главный враг вашего доблестного полка – время, которое работает исключительно против игрока. Впрочем, так было и в первой игре – сиквел же примечателен возможностью создания двух отрядов, благодаря которой задачи решаются гораздо оперативнее. Кроме того, отныне время останавливается в подземельях. Помните: в день вы должны набирать не менее тысячи денежных единиц, иначе Hocotate Freight никогда не выбраться из долговой ямы.

командирам остается лишь закидать недруга юнитами – дальше подчиненные все сделают сами.

Игрока непременно удивят новые виды пикминов, коих здесь целых два (наверное, чтобы придумать их, Сигеру Миямото пришлось еще раз потрудиться в саду). В одном из ранних подземелий перед вами предстанут особи первого сорта – как свекла фиолетовые чудики, способные успешно работать за десяток представителей любого другого вида: их огромный вес и титаническая сила позволяют. Мало того, что они незаменимы при переносе особо тяжелых предметов, пухлые ребята по совместительству являются лучшими бойцами – все от десятикратного превосходства в «физическом» плане. Далее на вашем тернистом пути окажутся пикмины белоснежные – эти красноглазые крохи устойчивы к яду любого калибра, а также обладают ценнейшим умением рыть землю, впоследствии шустро извлекая оттуда захороненные сокровища. Биться эти товарищи умеют плоховато, зато любой вражине сильно не поздоровится, посмей она откушать хотя бы одного пехотинца «отряда белых» – богомерзкую тварь в момент сразит сильнейшая отрава. И, конечно, никто не исключал из строя знакомую по оригинальной игре тройку видов: носатых красненьких, ушастых желтеньких и вечно боязливых синеньких.



Это существо открыло расу пикминов!

С ТОЛКОМ

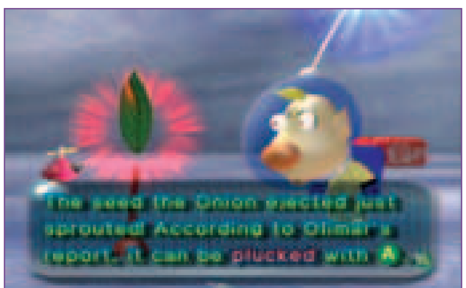
Pikmin 2 смотрится изумительно – вполне в духе амбициозных проектов «большой N». Все живые существа исполнены в нарочито «детском» стиле, из-за чего игра еще больше не увязывается с биркой жанра. Но ведь факт: от всех действующих лиц разит, не побоюсь этого слова, каваем. Обширные уровни окрашены во все цвета радуги, и при этом – к чести всех двадцати шести дизайнеров – выглядят цельными. Не вызовут равнодушия эффекты – особо запомнятся снежинки, неторопливо выписывающие зигзаги, а уж каково восхищение от хаотичного танца опадающих лепестков осенней сакуры!

Саундтрек носит, скорее, умиротворяющий характер, что опять же противоречит канонам жанра, ибо совсем не похоже на возвышенно-героические симфонии. Впрочем, главное – музыка чудно подходит игре, хотя в особо «жаркие» моменты отчего-то возникает желание включить «Полет валькирий» Рихарда Вагнера. Словом, утонченные мелодии Хадзимэ Вакая создают прекрасный аккомпанемент маршу пикминов.

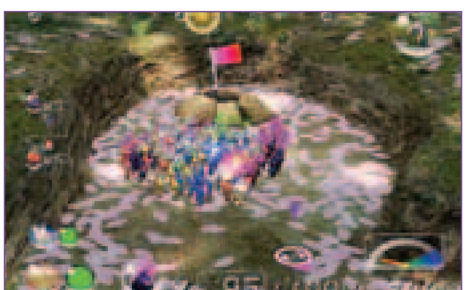
С РАССТАНОВКОЙ

Ко второй порции прогулок пикминов было бы невозможно придраться, если бы не отсутствие ощутимых новшеств. Формально, в игре все очень гладко, ладно и складно, однако ветераны первой части могут остаться недовольны – помощник Олимара, парочка новых видов юнитов и свежие уровни с великолепным, но почти не изменившимся дизайном – это не совсем то, чего с нетерпением ждут три года, а потом отдают кровные полсотни портретов президента США. Но! В сущности, это все мелочи. Главное – перед нами еще одно красивое, изысканное и самобытное произведение искусства, которым любуется глаз и наслаждается душа. Здесь вам и особая атмосфера, и геймплей с изюминкой, и неземные красоты мест обитания пикминов. В наше время это дорогого стоит.

«На табло высветилось новое число. От предыдущего набора цифр там осталось мало: единица пропала, ноль сгинул, оставшиеся два ноля – и те отправились в небытие. Светился только один. Ноль. То есть, ничего. Поляна была усеяна красками (и потому на поляну походила слабо) – это маленькие цветочные чудики разминались, потягивались, пищали и напевали песенки на им одним понятном наречии. Какой был марафон – жуть. И ведь кому напищать – никто не поверит...» ■



В игре интересно читать даже тексты с подсказками, не говоря уже о сюжетных.



Сакура цветет, а капитан Олимар с подопечными трудятся. Долги надо возвращать.



Битвы с боссами могут стоить пикминам жизни. Но маленьких существ можно собрать много-много, и навалиться на гада настоящей толпой. Потери неизбежны, но их можно и восполнить.

■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, GameCube, Xbox ■ ЖАНР: action
■ ИЗДАТЕЛЬ: Konami ■ РАЗРАБОТЧИК: Konami ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 1 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

http://www.konami.com/tmnt2



Вне зависимости от количества игроков энергия у персонажей будет общая.



Каждый отдельно взятый уровень представляет собой небольшой мультфильм со своим сюжетом, врагами и главным злодеем, которого вам надлежит уничтожить.



У всех подконтрольных вам бойцов помимо базовых атак есть и один суперудар.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2: BATTLE NEXUS

КУЛЬТ ЗЕЛЕНЫХ

МИХАИЛ БУЗЕНКОВ
wish_for_night@mail.ru

Главным специалистом игровой индустрии по черепашьим вопросам, безусловно, является Konami. Долгие годы товарищи самураи снабжали нас слэшерами класса «люкс», до тех пор пока к процессу разработки не подключился Кэнго Накамура.

В прошлом году он выдал во многом бездарную Teenage Mutant Ninja Turtles, единственным бесспорным плюсом которой были классные FMV-заставки. По негласному кодексу чести японских разработчиков такой проступок тянул как минимум на харакири. Однако непутевый игродел себя простил и спустя год предстaвил общественности Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus.

Все надежды вашего покорного слуги, связанные с многочисленными обещаниями разработчиков разнообразить игровой процесс, предательски улетучились еще на первых минутах игры. В предрелизных интервью Накамура-сан с пеной у рта твердил об уникальных способностях каждой из черепах. Свое обещание он сдержал: Микеланджело действительно зависает в воздухе, вращая нунчаку, Рафаэль передвигает ящики, Донателло манипулирует электроникой, а Леонардо разрубает на части небольшие преграды. Вот только господин девелопер забыл связать эту «революционную» находку с остальными элементами геймплея. В результате сверхвозможности пучеглазых ниндзя используются только в тех случаях, когда от вас того требует игра.

Даже лишившись такого важного на первый взгляд козыря, Battle Nexus вполне могла бы закрепиться в стане проектов-середнячков, обладай она более или менее сносной боевой системой. Напомню, что в первой части поедатели пиццы использовали только два вида ударов – слабый и сильный (атака в прыжке открывалась в процессе прохождения). Не мудрствуя лукаво, Konami решила не менять сложившихся традиций и оставила систему без изменений, сделав небольшое исключение для поклонников китайских боевиков, – бить на лету отныне разрешается с самого начала игры. Констатируя неприятные факты, нельзя не отметить наличие у разработчиков весьма специфического чувства юмора. Японские шутники добавили в TMNT2 сразу несколько режимов игры, среди которых главенствующая роль принадлежит дуэли и битве два на два. Юмор начинаешь особенно ценить при виде сразу четырех черепах, наносящих друг другу одни и те же удары.

Нутро проекта – от графического исполнения бэкграундов до дизайна врагов – обладает поистине невероятным потенциалом для упреков и пинков, раздачу которых мы временно прекращаем. Требующие продолжения банкета могут смело бежать в магазин, остальным лучше воздержаться. ■

ВЕРДИКТ

ВСЕХ В СУП!



5.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

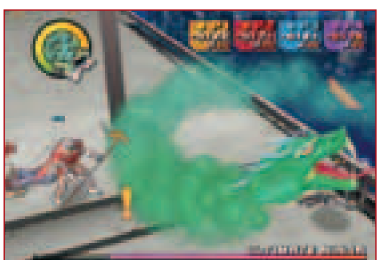
ПЛЮСЫ

Красочные мультипликационные ролики; возможность игры вчетвером.

МИНУСЫ

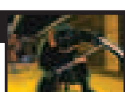
Бэкграундам не хватает интерактивности; поединки навевают глубокую тоску; сюжет рассчитан исключительно на мутантов.

Уж лучше бы Накамура-сан доверил воскрешение классики жанра «beat'em up» более прозорливой персоне.



Тот самый зеленый змий, гроза пьяниц.

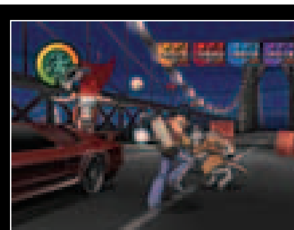
СЛАБЕЕ, ЧЕМ	ЧУТЬ ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Teenage Mutant Ninja Turtles	Catwoman




ИГРА НА РАВНЫХ СОПЕРНИЧАЕТ С ВАЛЯНИЕМ ДУРАКА И БИТЬЕМ БАКЛУШ.

РАСХИТИТЕЛИ КАНАЛИЗАЦИЙ

О ТОМ, ЧТО НЕ ПАХНЕТ



На протяжении всей игры вам будут встречаться скрытые бонусы – артефакты. Заполучив один из них, смело отправляйтесь в магазин госпожи Эйприл. Здесь вы сможете почерпнуть для себя позитивную информацию о многочисленных героях и антигероях мультипликационного сериала. Кроме того, за победы в различных режимах игры вас будут премировать всяческими бонусами, некоторые из них позволяют управлять Кейси Джонсом, учителем Сплинтером и другими секретными персонажами.

ПЛАТФОРМА: PC **ЖАНР:** FPS **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Софт Клаб»
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: EA Los Angeles **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 32
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P4 1.5 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

http://www.eagames.com/official/moh/pacificassault/us/home.jsp



В самый неподходящий момент затвор сухо щелкнул. Придется отбиваться прикладом.



Лодка, трясущиеся новобранцы… Штурм береговой линии – своеобразный символ MoH.



Смерть не наступает сразу… Мир подернулся серой пеленой, я понял, что ноги больше не держат вмиг отяжелевшее тело. Остается ждать медика, лежа на только что собственноручно убитом японце.

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

ПЕРЛ-ХАРБОР ИЗНУТРИ

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Medal of Honor: Allied Assault явила собой образец кинематографичности, о чем я не устану повторять. Однако EA Los Angeles несколько увлеклась, стараясь ничего не испортить в созданном 2015 мире.

Add-on'ы – Medal of Honor Allied Assault: Spearhead и Medal of Honor Allied Assault: Breakthrough – как будто старались перещеголять друг друга по количеству скриптовых сцен. Собственно игра отходила на второй план, уступая место неинтерактивному зрелищу. Немудрено, что при таких обстоятельствах смог пробиться к солнцу другой экшн о Второй мировой войне – Call of Duty, также повлекший за собой дополнения. Но EA Los Angeles времени даром не теряла. Студия готовилась к решающей схватке за сердца почитателей военных FPS. В ее тайных лабораториях кипела работа над мощным оружием, которая наконец была закончена. Medal of Honor: Pacific Assault (MoH: PA) стала квинтэссенцией всего лучшего, что отличает серию MoH. При этом разработчики постарались отбросить излишества и сохранить в игре геймплей, как бы абсурдно сие ни звучало.

А МЫ ТАКИЕ ЗАГОРАЕМ

Непременным условием успеха стала длительная командировка. И нам с вами, и самим виртуальным бойцам требовался отдых. Деньки, как никак, выдались насыщенные. Под истеричный визг пуль мы по пояс в воде пробирались к побережью Омаха; на уязвимой «легковушке» спасались от немецкой бронетехники; брали Берлин и защищали Сталинград... Мы устали. Обглоданная ненасытным огнем, покрытая оспинами воронок Европа поселилась в ночных кошмарах. Возвращаться туда никому не хотелось. Душа просила, нет, требовала свежего морского воздуха, солнца, сочно-зеленых пальм... Поездка на Гавайи пришлась как нельзя более кстати. Хотя пуль, прожорливого огня и взрывов там оказалось не меньше.

От пуза наэкспериментировавшись с игроизацией фрагментов «Спасти рядового Райана» и «Врага у ворот», разработчики обратили взоры к Перл-Харбор. Тут и практически нетронутый тихоокеанский театр военных действий, и пока еще экзотичные японские солдаты. Да и возможность взглянуть на знаменитые события через прицел винтовки, а не сверху из самолета (об этом уже позаботилась «1С: Maddox Games» в «Перл-Харбор») тоже дорогого стоит.

А посмотреть есть на что. Программисты EA LA специально для MoH: PA написали движок. Можно скрупулезно перечислять все компоненты графического пакета, хотя проще назвать его «все включено». Rag doll,

МИФ О СОТВОРЕНИИ МИРА

ВЫДЕРЖКА ИЗ РЕЧИ ПОЛЕВОГО ИНСТРУКТОРА

Сначала был Бог и тьма. Затем Бог создал Небо, Воду и Сушу, населив их летчиками, моряками и солдатами соответственно. Но остался недоволен! Подумав над проделанной работой, Бог создал особых, божественных существ и назвал их Морской Пехотой. И эта Морская Пехота, созданная по образу и подобию Его, царствовала и на воде, и в воздухе, и на суше. И Он наделил ее практичной формой, чтобы морпехи могли сражаться против сил Сатаны и зла. Но Бог забыл одну вещь… У него самого не было формы морпеха! Однако, подумав, он утешился тем, что не каждому дано быть морпехом. Это ставит меня на ступеньку выше Бога, потому что я – морпех!

ВЕРДИКТ

ДО СИХ ПОР ИНТЕРЕСНО!



8.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Великолепная современная графика с правдоподобной физикой и кинематографичными спецэффектами, «незаезженные» локации.

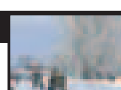
МИНУСЫ
Игровой процесс ничем не отличается от всех Medal of Honor и Call of Duty. Некоторые баги в графике и поведении AI.

Вроде и надоело, и затерто, и избито, а все равно играем. Дело в атмосфере. Ощущением живого боя не устаешь наслаждаться.

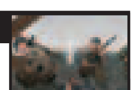


Смысл картинки понятен без слов: надо выпить!

НА УРОВНЕ
Call of Duty: United Offensive



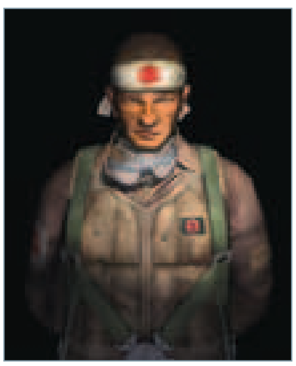
ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Medal of Honor: Allied Assault



ВОТ ТЕПЕРЬ ТЕМАТИКА ВТОРОЙ МИРОВОЙ В ЭКШНАХ ТОЧНО ЗАТЕРТА ДО ДЫР. ПОРА ЗАВЯЗЫВАТЬ.

DIRECTOR'S EDITION

Если у вас есть возможность обзавестись Medal of Honor: Pacific Assault – Director's Edition, ни за что ее не упускайте. Эта редакция содержит лавину приятных мелочей. Можно даже выиграть поездку в офис разработчиков и записать там свой голос для озвучки будущих игр студии. Director's Edition также включает подробную историческую справку об отраженных в игре событиях и содержит интервью с ветеранами, участвовавшими в войне. Небезынтересен и видеоматериал о японской и американской пропаганде, ведь всем правительствам необходимо было ополчить свой народ против неприятеля. И это далеко не полный список деликатесов!



КОМБАТ-БАТЯНЯ, БАТЯНЯ-КОМБАТ

ТЫ СЕРДЦЕ НЕ ПРЯТАЛ ЗА СПИНЫ РЕБЯТ…

Строго придерживаясь курса повышения реализма, EA LA интегрировала в игру систему управления взводом. Впрочем, в тактический шутер MoH: PA не превратилась и даже близко не подошла к такому статусу. Перед нами все та же старая «медалька» с набором незамысловатых команд сослуживцам. Ребята, как правило, командира слушаются, хотя большим умом и сообразительностью не отличаются. Потратить бы еще пару недель на настройку AI…



шейдеры второго уровня, потрясающие масштабностью спецэффекты... Печатный текст не передаст букета ощущений, которые испытываешь во время отчаянного штурма вражеских позиций. Впереди, сзади, по бокам – всюду взрывы. Над ухом проносится шальная пуля, сверху накрывает веер обломков взорвавшегося моста... Бедняга-новобранец вжался в кусок бетона и, закрыв руками уши, пытается врасти в каменную глыбу. Его лицо – воплощение животного ужаса. Лицевая анимация – пожалуй, главная особенность новой технологии. К эффектным зрелищным баталиям избалованные игроки уже, в общем-то, привыкли. Да, графически бои в MoH: PA превосходят сражения из любого другого FPS о Второй мировой, но вогнать человека в состояние восторженного транса (как некогда сцены Far Cry) они не в силах. Зато лицами персонажей разработчики хвалились не напрасно. До пресловутой Half-Life 2, конечно, далеко, но вот со всеми остальными поспорить можно. Каждая эмоция, даже тень эмоции, находит правдоподобное воплощение на физиономиях местных вояк. Я еще долго буду помнить фанатичную ярость и торжественную обреченность на мордах прущих в штыковую японцев.

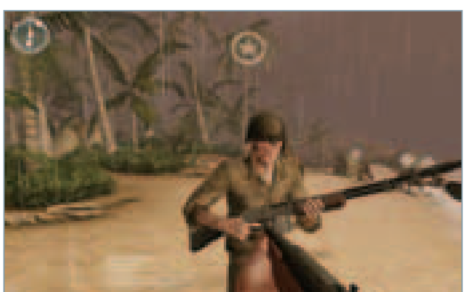
СТАРЫЙ СКРИПТ ЛУЧШЕ НОВЫХ ДВУХ

Скриптовая кинематографичность, привлекательная, но уже поднадоевшая общественности, наконец эволюционировала. Разумеется, извести скрипты сразу не удалось, зато им придали более оригинальный вид. Так, игра начинается в ноябре 1943-го с высадки американцев на атолле Тарава. Здорово напоминает кровавое побережье Нормандии, между прочим... Во время атаки нашего героя Томми сначала здорово контузит взрывом (скрипт, ничего не попишешь), а потом и вовсе, якобы, убивает (скрипт, чтоб его!). Вероятно, наблюдая перед переходом в мир иной картины из прожитой жизни, Том решает подробнее остановиться на самом начале армейской службы, учебном военном лагере. Таким образом остроумные разработчики подводят нас к тренировке.

Геймплей в целом столь необычными задумками похвастаться, увы, не может. Собственно, вторичность игрового процесса и есть основной недостаток игры. Но для фанатов военных экшнов MoH: PA – это самая желанная добыча. Ведь им, как известно, оригинальность до лампочки. Остальным же придется наслаждаться не раз и не два виденным коктейлем из пеших прогулок и увеселительных поездок на разной технике. Другое дело, что вряд ли, рассекая волну меж гигантских стальных левиафанов, раздираемых вражескими торпедами, кто-то вспомнит о вторичности процесса.

НЕ НОВО, НО СО ВКУСОМ

Отвлечься от навязчивого deja vu во время игры помогает и изрядная доля реализма. Патроны в магазине кончаются так же быстро, как и должны, а аптечки не валяются на поле боя. Раненому бойцу может помочь лишь медик, порой буквально за волосы вытаскивающий Томми с того света. Если неаккуратные геймерские руки подставят голову паренька под пулю, врач «откачает» смертельно раненого даже при нуле очков жизни у последнего. Главное, чтобы эскулап оказался рядом. Хотя смерть нашего альтер-эго на исход войны никак не повлияет – эту прописную истину MoH: PA вбивает в нас каждую минуту. Пропитанная гарью и страхом атмосфера просто изничтожает хвастливое геройство. Игрок – лишь часть посланного на убой стада. Пусть и необыкновенно живучая, отчаянно храбрая, но часть. Не сказать, чтобы нам была непривычна подобная роль. Однако если кто-то не прочь еще разок очутиться в центре пронизанного свинцом Апокалипсиса, новый Medal of Honor с радостью предоставит такую возможность. Красота и атмосферность гарантируются. ■



Над сослуживцами болтается полупрозрачная звездочка. Чтоб в бою с врагом не перепутать.



Когда-то погони со стрельбой восхищали. Сегодня они превратились в обыденность.



Несмотря на поддержку пиксельных шейдеров 2.0, вода не очень-то впечатляет. Хотя это может быть следствием бага. В игре их хватает: от застреваний в дверных проемах до внезапной эвакуации в Windows.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/adventure
■ ИЗДАТЕЛЬ: Capcom ■ РАЗРАБОТЧИК: Capcom
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.capcom.com

RESIDENT EVIL: OUTBREAK

ПАРШИВАЯ ОВЦА

ЯНА СУГАК
kairai@pisem.net

«Ранним морозным утром я отправилась на почту, чтобы забрать посылку, которую так долго ждала. Новенький DVD-бокс с европейской версией Resident Evil: Outbreak стал предметом зависти друзей. Каждый день игра дарила мне радость и помогала расслабиться после напряженного учебного дня…» Именно так могло бы начинаться типичное сочинение поклонницы Resident Evil, но не найдете вы ничего подобного в школьных архивах. Такая уж игра.

Хорошая новость только одна – игра вышла на PlayStation 2 и легко доступна в России. С которой же из плохих начать? Может, с той, что в европейской версии Resident Evil: Outbreak нет сетевого режима. Какой смысл вообще издавать игру в таком виде – вопрос открытый. Выглядит действие теперь так: выбираете одного из восьми персонажей, затем в компании трех NPC последовательно проходите пять в меру больших локаций. В промежутке – скучные видеоролики. Легко догадаться: NPC заняли место отсутствующих «живых» игроков, а поуровневая структура – тяжкое наследие «онлайна».

Наследия этого в Resident Evil – пруд пруди. Взять хотя бы невозможность «уйти на паузу»! Смотрите ли вы карту, бродите ли по инвентарю (перезаряжаете оружие!) – всегда есть опасность, зомби не дремлют. Надеетесь на то, что защитят товарищи? NPC и себя-то спасти от жуткой смерти не могут, что уж тут говорить о помощи... Все персонажи различаются по способностям; предполагалось, что внутри команды будет разделение функций. Бойцы займутся обороной, хитрые и ловкие – решением логических задачек. Европейцам после нескольких попыток заставить NPC делать что-то полезное остается плюнуть на искусственных чурбанов и бежать из заполоненного зомби Racoon City в одиночестве. Сколько лет назад вышла Phantasy Star Online, а грабли все те же. Ужасно в игре все – и устаревшая графика, и перекочевавшие из старых частей в полном составе проблемы с камерой и управлением, и, что совсем неудивительно, сюжет. Окончательно убило меня бессмертие зомби. Вы в него стреляли-стреляли, ножиком резали-резали, а он полежал-полежал, а потом встал и пошел. Все обычные монстры в игре «респаунятся» – и очень быстро. Исследуя комнату на предмет полезных объектов, придется постоянно отбиваться от атак гадов. В сетевой игре вопросов бы никаких не возникало – поручили бы паре товарищей оборону периметра. А когда сам на все руки мастер, то без Game Over каждые десять минут не обойтись.

Зомби, антураж Resident Evil, атмосфера ужастика, очевидные отсылки ко второй части фильма – это есть, это хорошо. Но. Давайте не будем «хавать, что дают». Resident Evil Online (рабочее название игры именно таково) без online – в помойку! ■

ВЕРДИКТ

ОБИДНО



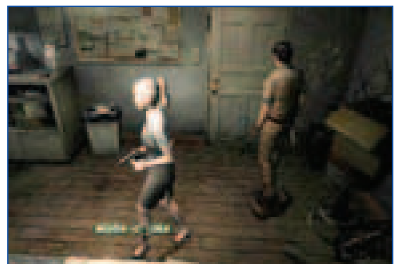
5.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Удобоваримая графика, знакомые по другим частям серии игровой мир и геймплей.

МИНУСЫ
В европейской версии нет сетевого режима. В одиночку играть в Oubreak очень неудобно.

Уж лучше бы игра так и осталась неизданной в Европе. А быть может, и вовсе не стоило с ней возиться.



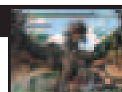
Диалоги и сюжет играют минимальную роль.

А ЕСЛИ БЫ ONLINE?

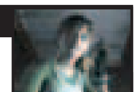
НИЧЕГО ХОРОШЕГО!

Представьте, что вы живете в солнечной Калифорнии. Утром просыпаетесь, включаете PlayStation 2, достаете диск с Outbreak и выходите в Сеть. И, зачищая комнату с зомби, хотите крикнуть напарнику: «Осторожно, сзади!!!». Ничего не получится – игра не поддерживает комплект из наушников и микрофона. Как же так? На PlayStation 2 есть достаточно хороших сетевых игр. Resident Evil: Outbreak почти так же пуст и безынтересен в онлайне, как и в оффлайне. Будь кооперативное прохождение дополнительным режимом к нормальному Resident Evil, – расщедрилась бы на комплименты. На самостоятельную игру ЭТО не тянет.

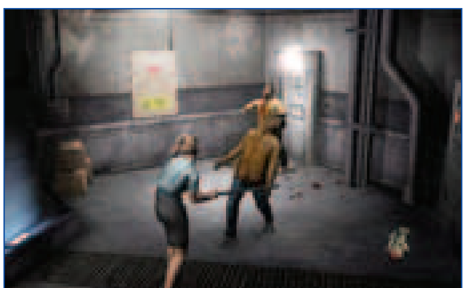
ХУЖЕ, ЧЕМ
Monster Hunter



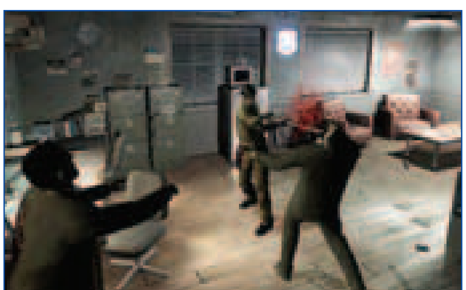
НЕ СРАВНИТСЯ С
Resident Evil 0



ПОКЛОННИКИ RESIDENT EVIL 4! ПРИОБРЕТАЙТЕ GAMECUBE, И ЖИВИТЕ СЧАСТЛИВО.



В одиночку воевать с зомби в онлайн-ориентированной игре глупо.



Противники напоминают приличного вида «свеженьких» зомби из второго фильма.



В динамике игра выглядит хуже – сказываются размытые текстуры на стенах и слабая анимация людей. Однако графика – одно из немногих достоинств Resident Evil: Outbreak.


1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
ПЕРЛ ХАРБОР
ОТ ПЕРЛ-ХАРБОРА ДО ЯПОНИИ
© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.
1С
1С
MADDOX GAMES
НОВАЯ ИГРА ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ "ИЛ 2-ШТУРМОВИК"

■ ПЛАТФОРМА: PC, Play Station 2, GameCube, Xbox ■ ЖАНР: sports
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб» ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
■ РАЗРАБОТЧИК: EA Canada ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 700 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Майбт)

http://www.easports.com/games/nbalive2005/home.jsp

NBA LIVE 2005

БИТВА ГИГАНТОВ

АЛЕКСЕЙ «CHIKITOS» ЛАРИЧКИН
chikitos@gameland.ru

ВЕРДИКТ

SLAM DUNK



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Полная версия All-Star Weekend. Баскетболисты обучились парочке эффектных трюков и стали вести себя реалистичнее.

МИНУСЫ

В отличие от реальных пацанов у игроков NBA пальцы не гнутся. Да и с остальной анимацией не все в порядке.

Два лилипутских шажка вперед, и мы в восторге. То ли сила бренда, то ли «качество не пропьешь»...

Пока молодые Павел Подкользин и Виктор Хряпа протирают штаны на скамейках NBA, чернокожие звезды гвоздят слэм данки, облескивают холеным афроамериканским телом и уверенно начитывают рэп. Правда, они уже не короли баскетбольного мира. Европейцы поджимают. Вот и Андрей Кириленко, удачно продавшись за страшные мильоны зеленых, показывает настолько отменную игру, что диву даешься.

Впрочем, наше ТВ упорно предпочитает красивой игре невразумительный футбол в исполнении национальной сборной. Как заглянуть за кулисы величайшего баскетбольного театра? Для этого есть серия NBA Live!

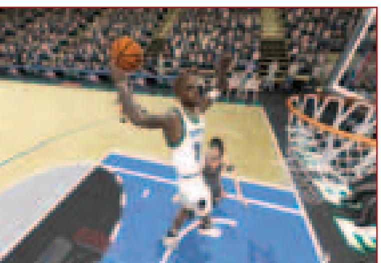
Рассказывать про то, что представляет собой сей спортсим, не буду. Равнодушные уже пролистывают страничку, а фанаты ищут взглядом вердикт и придирчиво сверяются со списком претензий. К делу!

NBA – это изначально не только спорт, но и красочное шоу. Потому создатели проекта сосредоточились на эффектных приемах. В NBA Live 2005 баскетболисты освоили новые данки и научились в прыжке добивать мячик после его отскока от щита. Отдельная заслуга разработчиков – тонкая настройка геймплея. Так, эффектный дриблинг с помощью второго рычажка геймпада можно демонстрировать, лишь управляя техничными защитниками или «маленькими» нападающими. Гиганты-центровые тут же потеряют мяч. А почти читерское агрессивное напрыгивание на соперника с помощью кнопки Pro Hop ныне с большой вероятностью закончится фолом в нападении или потерей мяча. Перечислять все моменты бессмысленно, скажу лишь, что их немало. Игра явно стала реалистичнее, хоть и ненамного.

Все это обязательно найдет свое применение. В первую очередь в ходе NBA All-Star Weekend, вынесенном в отдельную опцию: на баскетбольном празднике можно принять участие и в игре новичков со «второгодками», и трешки покидать, и в бросках сверху посоревноваться. Ну и про центральный матч не стоит забывать.

Когда шоу наскучит, запускайте серьезно доработанный Dynasty Mode. Симулятор, совмещенный со спортменеджментом, оброс новыми опциями. Шутка ли дело – на неделе перед драфтом вам придется самолично экзаменовать в режиме «1 на 1» потенциальных новичков. Правда, перед этим не помешает потратить драгоценные dynasty points на скаута, который может добыть статистику по игрокам. Словом, скучать не придется!

Не обошлось, правда, и без явных огрехов. Графически проект выглядит неплохо. Но на носу 2005 год, а пальцы баскетболистов такие же «деревянные» как лет пять назад. И не включайте замедленные повторы: привязанный к ладони невидимой нитью мячик может вызвать помутнение рассудка. Впрочем, это уже придирки: NBA Live по-прежнему один из лучших баскетбольных симуляторов. ■

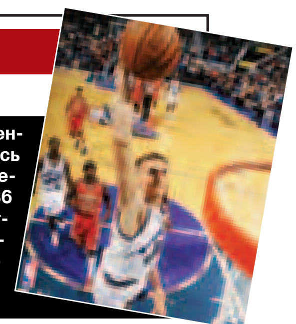


Alley-oop в исполнении Кевина Гарнетта.

РУССКИЕ ИДУТ

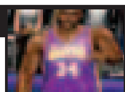
АНДРЕЙ КИРИЛЕНКО – НАШЕ ВСЕ

Мы и раньше не сомневались в таланте Андрея Кириленко, но теперь об одаренности баскетболиста знает весь мир. В начале сезона он заключил с клубом Utah Jazz рекордный для российских спортсменов контракт на 86 миллионов долларов (за 6 лет), что является адекватной оценкой его блестящей игры. Прогресс в игре Андрея не ускользнул и от внимания разработчиков знаменитого симулятора: если в NBA Live 2004 рейтинг игрока был 69, то сейчас он равняется 83.



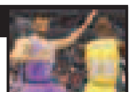
НА УРОВНЕ

ESPN NBA Basketball

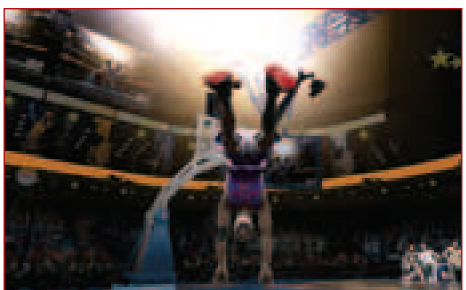


ЛУЧШЕ, ЧЕМ

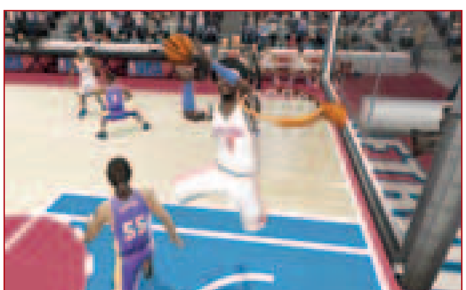
NBA Live 2004



ТОНКАЯ ДОВОДКА ПОШЛА НА ПОЛЬЗУ: НОВАЯ ЧАСТЬ ЯВНО ЛУЧШЕ NBA LIVE 2004.



В соревновании по броскам сверху приветствуются акробатические этюды.



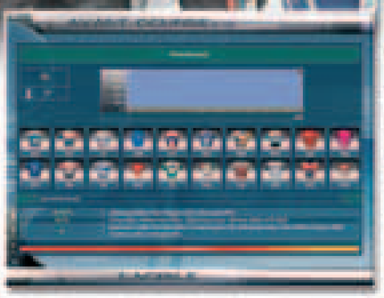
Баскетбол – травмоопасный вид спорта. В полете Бен Уоллес потерял обе ноги.



Думаете, Уолли Щербяк пытается добить отлетевший от кольца мяч? Ничего подобного – это завершающая стадия броска сверху. Игрок контролирует мяч с помощью пси-способностей.


ABSOLUTE GAMES
Лучшие из Лучших
ВЕЛОСПОРТ 2005
"Велоспорт 2005" отлично подходит для первого знакомства
с серией "велосипедных" игр. Для продвинутых же фанатов
спортивных менеджеров - это просто подарок!"
Absolute Games (www.ag.ru)



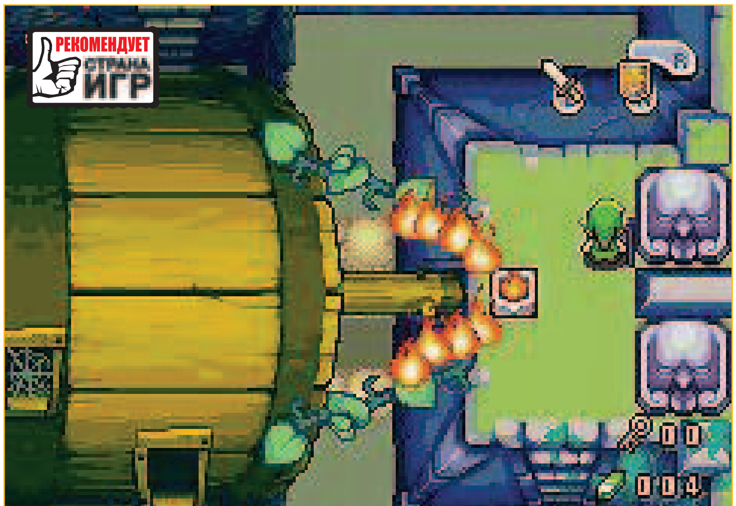




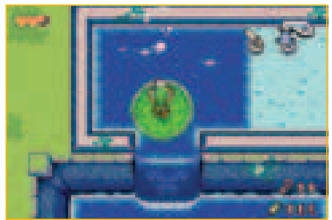


■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: action/RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo ■ РАЗРАБОТЧИК: Flagship
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.nintendo.com



Сейчас плющ догорит, бочка упадет вниз и мы сможем почувствовать себя «белкой», разворачивая ее в нужном направлении изнутри.



«Пылесос» можно использовать и как реактивный двигатель.



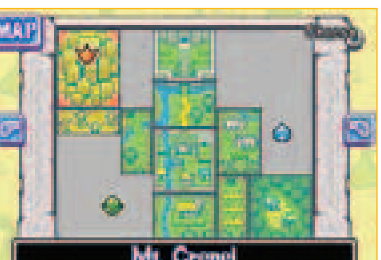
Вот эти хвостатые ребята и выковали когда-то непобедимый меч, представляете?





НЕДЕТСКИЕ ИГРУШКИ

В честь выхода The Legend of Zelda: The Minish Cap компания Nintendo объявила о выпуске уникальной серии GameBoy Advance SP. Каждая из этих семи приставок покрыта слоем чистого 24-каратного золота и, естественно, содержит в комплекте и вышеназванную игру. Одна из них будет разыграна между посетителями сайта http://gamestm.co.uk, а остальные шесть получат счастливые обладатели специальных золотых купонов. Как выразился один из руководителей компании: «The Legend of Zelda всегда была тесно связана с золотом, начиная с выкрашенного в его цвет картриджа самой первой части (у меня есть!) игры и заканчивая символом золотого треугольника».



На карте видны оставшиеся три элемента.

THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

«МАЛЕНЬКОЕ» ПРИКЛЮЧЕНИЕ

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР
iv@gameland.ru

Для многих The Legend of Zelda – уже больше, чем обычная игра. В Nintendo это прекрасно понимают и создают очередную серию с особой тщательностью. А как они умеют делать игры, мы знаем. Поэтому вдвойне странно было наблюдать, как над многообещающим портом трудится сторонний разработчик, пускай и имеющий в этом деле немалый опыт. Правда, по-настоящему удивительным оказался результат…

LINK TO THE PAST

«В далекие-далекие времена, когда зло уже было готово поглотить мир, крошечные Пикори (Picori) спустились с небес и вручили Герою человечества меч и «золотой свет». Мудрый и отважный, он одолел тьму. А когда вновь воцарился мир, люди стали бережно хранить этот меч...» Прошло много лет, и в волшебный народец уже перестали верить, но ежегодный Фестиваль Пикори в честь победы над злом все же справляли. А заодно устраивали в этот день состязание мечников. Лучший из них удостаивался чести прикоснуться к клинку, веками сдерживающему в сундуке силы тьмы. К сожалению, юный Линк в соревнованиях не участвовал. А вот злой волшебник Ваари (Vaari) на них не только попал, но и выиграл. Наивно полагая, что в сундуках прячут одни сокровища, он без труда разобрался со стражей и Линком, сломал священный меч и выпустил тем самым на волю силы зла. Разочарованный результатом, он обратил Зельду в камень и, наговорив гадостей, исчез. Такие вот они – злодеи...





LINK'S AWAKENING

Очнувшись на следующее утро, Линк обнаружит во дворце разбитый сундук, напуганного короля и симпатичную статую в углу. Но нам не привыкать спасать мир! Да ведь и надо-то всего лишь найти «несуществующих» Пикори, уговорить их починить меч и поквитаться с негодяем-волшебником.

Любой, игравший хоть когда-нибудь в The Legend of Zelda, сразу почувствует себя как дома. Привычное Lon Lon Ranch у городской стены, знакомая бригада лоботомированных плотников и неизменные погони за курицами по узким улочкам... Игра собрала по крупице от каждой серии, и даже музыка частенько напоминает мелодии «Окарины», порой и вовсе перемежаясь с мотивами десятилетней давности.

Управление, как всегда, предельно простое – необходимые предметы «вешаются» на две доступные кноп-

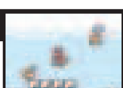
ВОЛШЕБНЫЕ КАМНИ

НАЙДИ СВОЮ ПОЛОВИНКУ!

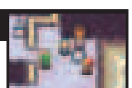
Помимо загадочных ракушек нам на пути будут попадаться Kinstones – половинки камней. В поисках подходящей половины придется обойти не одного горожанина. Но если части совпадут, то где-нибудь неподалеку откроется секретный проход с полезным сундуком, который тут же будет отмечен на карте. Камни бывают четырех типов. Синие, зеленые и красные предназначены для обычного повседневного обмена, а золотые необходимы для прохождения игры.



ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ
Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3



ЛУЧШЕ, ЧЕМ
The Legend of Zelda: A Link to the Past



НЕСОМНЕННО, ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ ИГР, КОГДА-ЛИБО СОЗДАННЫХ ДЛЯ GBA.

ВЕРДИКТ



ЗОЛОТАЯ ПРОБА!

9.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Маленький, но богатый на события мир, красочная графика и непередаваемая атмосфера сериала.

МИНУСЫ

Из-за скромных размеров местного мира участки карты открываются поочередно.

Пусть и во всех смыслах маленький, но достойный продолжатель серии. Настоящая Zelda!



ДОБРЫЕ ДЕЛА

ХОРОШИЕ ДЕНЬГИ

По ходу игры нас ждет множество второстепенных квестов. Но только один из них на первых порах является неиссякаемым источником дохода. И, думаю, вам он встречается уже не впервые… Правильно, у рассеянной девочки опять разбежались куры. Уже за прохождение «второго уровня» маленький кошелек будет забиваться до отказа. А дальше? Не знаю, я смог поймать только 8 куриц и хотел бы посмотреть на того, кто отловит больше.



ки. Но еще не разжившись снаряжением, Линк умеет лишь кувыркаться, неуклюже махать мечом и приставать к прохожим. Фехтованию его обучат, и не один раз, а вот беседы с обывателями – неотъемлемая часть игры. Ведь вам предстоят привычные дела; в первую очередь, это детальный обыск близлежащих территорий. Зайти в каждый дом, поговорить со всеми горожанами, запомнить все закрытые двери... При этом учтите, что количества второстепенных квестов хватило бы на три игры. Впрочем, излишне разгуляться вам не дадут. Карта довольно мала и многие участки открываются лишь со временем. Но зато и заблудиться сложно, так что смело отправляйтесь «на дело». Нехорошо заставлять принцессу ждать.

MINISH CAP

Без компаньонов Линку – никуда. Тем более, их советы бывают иногда действительно полезными. В этом смысле найденная в начале игры говорящая шляпа (собственно Minish Cap) вне конкуренции. Она способна не только давать ценные указания, но и заменять парашют и, что важнее, использовать потайные порталы Пикори. Там вы сможете превращаться в одного из них – крохотного пронырливого человечка. Где не пройдет «большой» Линк, проскользнет «маленький». В обычном режиме ваш новоиспеченный лилипут будет по-честному изображаться парой пикселей с заботливо указывающей на него стрелкой. А вот во внезапно ставших гигантскими зарослях травы вам придется обходить желуди и сражаться с букашками, лужа покажется вам морем, а обыкновенная лягушка – динозавром.

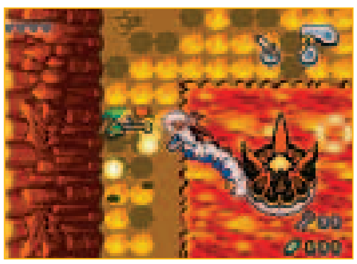
Игра будет проходить по проверенной временем схеме. Сначала выполняете несколько мирных квестов, а затем продираетесь к очередному замку сквозь полчища врагов, лабиринты пещер и массу интересных загадок. Последние достаточно сложны, чтобы решить их мгновенно, но и долго ломать голову вам не придется. А в каждом из замков, помимо штатного чуда-юда, нас ждут уникальные предметы, которые и делают каждую серию The Legend of Zelda интересной и неповторимой.

В игре нет ни толики однообразия. Нам надо собрать четыре элемента (да-да, те самые) для кузнецов Пикори, поэтому каждая часть сюжета завязана вокруг одной стихии, а постоянно растущий арсенал дарит новые неожиданные возможности. Как вам засасывающий вещи и сдувающий врагов магический сосуд (знать, пылесос)? Его можно использовать для оглушения врагов, подстригания газонов и даже как реактивный двигатель для кувшинки. Ну и, в конце концов, им можно просто убирать паутину в замках. А это ведь лишь первый из доступных нам предметов, не считая бомб, бутылок или любимого всеми бумеранга.

LINK TO ALL

Графика довольно хороша для карманной консоли, и местные карты сильно смахивают на The Legend of Zelda: Four Swords Adventures, а вот имидж Линка явно перекочевал сюда из The Legend of Zelda: The Wind Waker. Смесь получилась на редкость удачной, а благодаря постоянной смене пейзажей с тенистого леса на склоны вулкана или городской базар – яркой и насыщенной. Игра вообще удивительным образом создает нужную атмосферу, чего я никак не ожидал от небольшого экранчика.

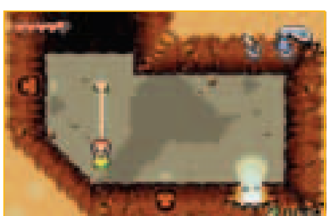
Такая маленькая игра умудрилась вобрать в себя очень много хорошего из предыдущих серий, приправить это собственными идеями, ничего не испортить и подать в столь привлекательном виде. Снимаю шляпу, даже господину Миямото едва ли удалось бы сделать лучше. Пожалуй, The Legend of Zelda: The Minish Cap действительно достойна «золотой оправы». ■



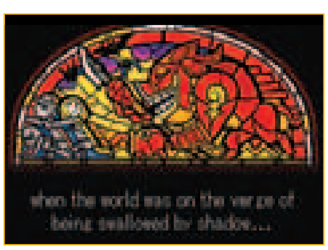




Мы внутри волшебного портала Пикори. Так Линк становится маленьким.



«Такие резиновые грибы – лучший способ перебраться через любое препятствие».







Как и всегда, «боссов» сначала необходимо сбить с ног ударом в слабое место, а потом бросаться как можно быстрее добивать.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RTS/TBS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Atari
■ **РАЗРАБОТЧИК:** TimeGate Studios ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 12
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P4 1.5 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (128 Мбайт)

http://www.timegate.com/aa

AXIS & ALLIES

СКАЗКА О ВОЙНЕ

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР
iv@gameland.ru

Недавно появившийся на прилавках Kohan 2 уже успел отхватить в «СИ» приличную оценку и, готов поручиться, он этого стоил. Но, описывая перипетии сюжета, я и не подозревал об его истинных масштабах. Оказывается, сказочная раса Кохан существовала в действительности и даже дожила до наших дней. По крайней мере, судя по очередному детищу TimeGate, во Второй мировой она принимала активнейшее участие.

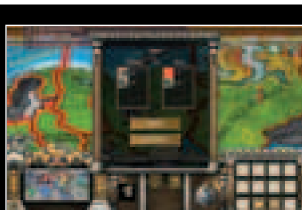
Сверкающие латы сменил армейский камуфляж, баллисты превратились в танки, а магические кристаллы – в топливо. Основы же остались почти нетронутыми. Солдаты объединяются в небольшие «сквады» и умеют чудесным образом воскресать. Стоит лишь одному из них добраться до территории базы, как все собратья по оружию восстанут из мертвых за считанные секунды. Причем самостоятельно составлять эти отряды мы не можем. Придется выбирать из готовых шаблонов, вроде «легких танков» или «тяжелой пехоты». Конечно, при ближайшем рассмотрении в них можно опознать десантников или конкретные танки, но ни о каких достоверных характеристиках не может идти и речи. Пара солдат способна несколько минут перестреливаться с укрепленным бункером, а единственно возможная тактика здесь – удар в лоб всеми силами. При практически мгновенной замене или воскрешении погибших, любое сражение превращается в одну огромную бесконечную кучу-малу.

К счастью, не обошлось и без хороших идей, а именно – системы снабжения армий, хоть как-то сдерживающей подобный беспредел. Естественно, для создания юнитов нужны деньги, заполучить которые можно, захватывая разбросанные по карте города. Но, кроме того, каждому скваду нужны топливо, боеприпасы и командир. Поэтому для создания отряда придется сначала построить баки с горючим, склад и штаб-квартиру. Последняя должна соответствовать нужному типу войск и может контролировать лишь несколько отрядов. Так что для создания большой армии здесь необходима огромная база, защита которой должна была стать важным элементом игры, если бы все схватки не сводились к одной бесконечной рубке.

Разработчики приготовили нам две последовательные кампании. Первая – за союзников – может похвастаться исторической основой, тогда как вторая – за страны Оси – представляет собой исключительно историческую альтернатву. Оно, конечно, и неплохо: я сам был всегда не прочь взять Вашингтон немцами. Но ведь и вся игра представляет собой сплошную альтернативу, не имеющую ко Второй мировой никакого отношения. ■

КАК НИ КРУТИ

ГЛОБАЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ



Режим «Второй мировой» гораздо интереснее обеих кампаний, поскольку позволяет самому управлять армиями и планировать сражения на стратегической карте в пошаговом режиме. Но, к сожалению, нам доступен лишь один ресурс и четыре вида войск, производить которые можно только в столице. Баланс сил также оставляет желать лучшего. Россия неизменно исчезает с мировой карты уже через несколько месяцев, а вся война длится не более 2-3 лет.

ВЕРДИКТ

СТЫДНО!



5.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Неплохой AI, приятная графика и развитая система снабжения армий.

МИНУСЫ

Практически полное отсутствие тактики, однообразность геймплея и лишь косвенное отношение к истории.

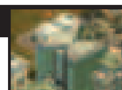
У игры было все, чтобы стать отличной стратегией. Такое впечатление, что ее просто поленились доделать.



В глобальном режиме можно выбирать полководца.

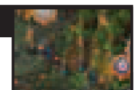
ХУЖЕ, ЧЕМ

Rise of Nations

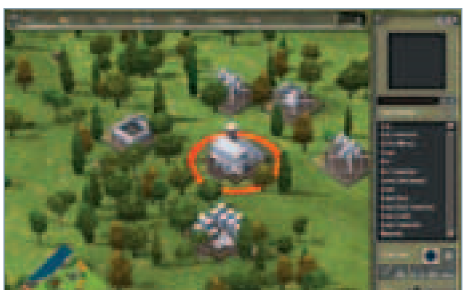


ПРОЩЕ, ЧЕМ

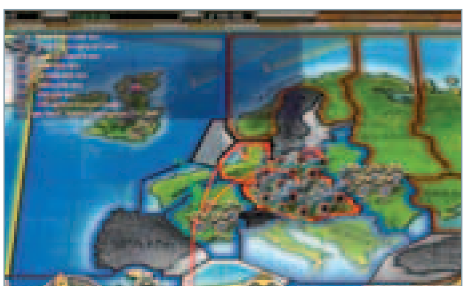
Kohan 2: Kings of War



ДЛЯ ФАНАТОВ KOHAN ВОПРОС О ПОКУПКЕ НЕ СТОИТ. ПРОЧИМ – СОВЕТУЮ ВОЗДЕРЖАТЬСЯ.



Встроенный редактор очень удобен и позволяет создавать собственные карты.



За один ход можно атаковать лишь одну территорию. Это при таких-то масштабах!



Графику едва ли можно назвать великолепной, но все же она неплоха. А такие красочные спецэффекты, как яркие взрывы и разлетающиеся от них деревья, подчеркивают аркадный стиль игры.


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
Машина - это не движок, пушка, колеса, броня.
Машина - это Свобода.
КОЙОТЫ
ФАНТАСТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ
· 29 мисий, насыщенных событиями
· 30 эпизодов комикса
· 46 типов адских орудий
· 7 героев с РПГ характеристиками
· Американские постъядерные пейзажи
ARISE
NIVAL INTERACTIVE
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены
© 2004 Компания «ARISE». Все права защищены
© 2004 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии компании Nival Interactive.
Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены

18 СТАЛЬНЫХ КОЛЕС: ПО ДОРОГАМ АМЕРИКИ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal
ЖАНР:
racing
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:
Sunstorm Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=146

Резюме: Американская вариация на тему «Дальнобойщиков». Купи-отвези-продай, купи-отвези-продай.





«Газ до отказа, а там поглядим!» – девиз не для дальнобойщика. Водителю восемнадцатиколесного дорожного исполина необходимо быть предельно осторожным, чтобы, не дай бог, не повредить дорогущий груз и не искорежить, если случится авария, легковые машинки обывателей. 18 Wheels of Steel дает игроку на выбор один из тридцати пяти грузовиков и оставляет один на один с огромной, почти настоящей Америкой. В России вышли две одинаково удачно переведенные части игры – «По дорогам Америки» и «Пыль дорог». Первая больше похожа на симулятор транспортной империи, вторая ориентирована на водителей-одиночек. ■

POSTAL UNLIMITED

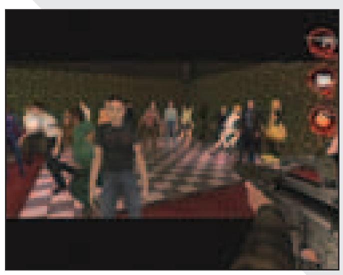


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Postal Unlimited
ЖАНР:
FPS
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:
Running With Scissors
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 16
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 733 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.akella.com

Резюме: Очередное издание Postal 2 в России. Впервые – все Postal'ы и кое-что еще на одном DVD.





«Акелла» не устает выпускать «почтовые» игры снова и снова. В состав компиляции Postal Unlimited вошли оригинальный Postal в версии Postal Plus, сиквел Postal 2 и пара дополнений к нему – «Раздели боль» и «Апокалипсис». Все это уже знакомые локализации, которые раньше появлялись на нашем рынке. Если кто забыл, напоминаем – перевод в высшей степени ладный, уместный, озорной и стебный. Кроме того, на этом DVD записаны демо-версии и патчи к самым популярным играм, изданным «Акеллой», а также модификация, которая до пояса раздевает стройных красавиц из последнего дополнения. До пояса снизу. ■

RE-VOLT

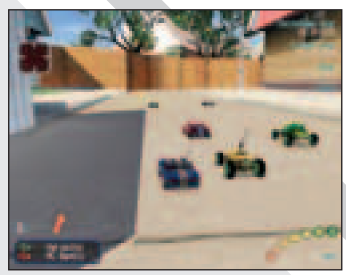


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Re-Volt
ЖАНР:
racing
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:
Acclaim
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 8
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P 200 МГц, 32 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.russobit-m.ru

Резюме: Скоростные гонки радиоуправляемых машинок по садикам, стройплощадкам и супермаркетам.





За годы, прошедшие с момента первого релиза Re-Volt, игра ни чуточки не постарела. Судите сами: много ли проектов в жанре гонок-со-стрельбой появилось за последнее время? Их почти нет. Несмотря на детскую тематику радиоуправляемых автомобильчиков, в Re-volt можно (нужно!) запузыривать ракеты врагу под хвост: его легонькая машинка взлетит в воздух, беспомощно кувыркаясь, и с пластмассовым треском грохнется на землю. Веселая гоночная игра замечательно переведена на наш родной язык, емкие русские слова смотрятся в меню, как влитые, а отсутствие всякой озвучки избавило локализаторов от лишней головной боли. ■

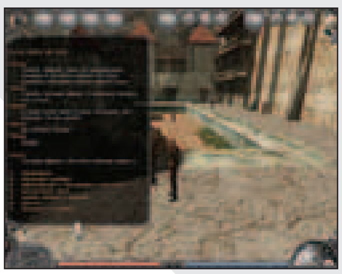
MISTMARE: СТРАНСТВИЯ ИСИДОРА



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Mistmare
ЖАНР:
action/RPG
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
Arxel Tribe
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://games.1c.ru/mistmare

Резюме: Ролевая игра в альтернативном европейском средневековье. Французский Lionheart.





Одно неосторожно оброненное слово, и индустриальная революция в Европе отменяется. По заливным лугам, дремучим лесам и Елисейским Полям расползается Туман, и только крупнейшие города едва сдерживают смертельный морок. События французской ролевки разворачиваются в двадцатом веке, игровое время следует за временем реальным и останавливается, поджидая героя в узловых точках сюжета, а боевая система позволяет подчинять туманных созданий и натравливать «тузиков» на гуманоидов. Перевод на русский выполнен отлично: в сочетании с бравурной озвучкой он запросто затягивает играющего в мир возможного прошлого. ■

AGE OF WONDERS: МАГИЯ ТЕНЕЙ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Age of Wonders: Shadow Magic
ЖАНР:
TBS
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
Triumph Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 8
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 450 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.russobit-m.ru

Резюме: Гордое и независимое дополнение для Age of Wonders II. Оригинальная игра не требуется.

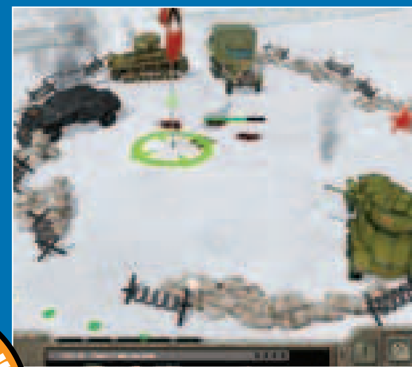




Сериал Age of Wonders пользуется в дымном отечестве той славой, в лучах которой некогда купалась Heroes of Might & Magic. В отсутствие безвременно сошедшего с дистанции конкурента AoW размножается делением. Не подумайте чего дурного, «Магия теней» – не та каша, которой кормила 3DO поклонников «Героев»: на диске три свежие расы, новые заклинания, дополнительные герои. Словом, разработчики постарались, а вот локализаторы, напротив, дали маху. Приятные и уместные реплики проговариваются неестественно, с металлическим отзвуком. Актеры ни при чем, а звукооператору выговор с занесением. Не делайте так больше! ■

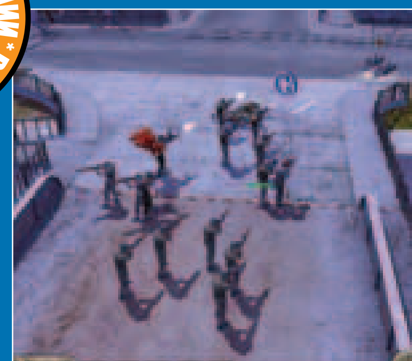
CODENAME: PANZERS, PHASE ONE





ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Codename: Panzers, Phase One
ЖАНР:
RTS
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:
Stormregion
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 8
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-уск.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ



http://www.akella.com

Резюме: Потрясающая игра, самый мощный снаряд в обойме стратегий на военную тему.



Когда за стратегию берутся немецкие разработчики, можно быть уверенным: сделают они ее с феноменальной точностью и аккуратностью. И в самом деле, в Codename: Panzers и графический и физический движки – высочайшего качества. Да и сюжет выгодно отличается от американских фантазий, ведь немцы лучше, чем кто-либо другой осведомлены о том, как обстояли дела на разных фронтах, и не умаляют роли, которую сыграла во Второй мировой советская армия. Основная кампания разделена на три части: за американцев, фашистов и русских. Каждая глава рассказывает о битвах командира соответствующей страны, дает доступ к ее пехоте и технике. В состав отечественного релиза входит набор бонус-материалов о создании игры: скриншоты с промежуточных версий, обои для рабочего стола, фотографии разработчиков, видеоролики. Локализаторы «Акеллы» оставили большую часть озвучки нетронутой: американцы говорят по-английски, немцы шпрехают по-немецки, а наши, соответственно, балакают на русском. Не ясно, однако, зачем понадобилось перезаписывать реплики командиров, которые теперь говорят по-русски в любой из армий. Это вносит легкую путаницу, но лишь самую малость портит положительное впечатление от роскошного геймплея, прославившего Codename: Panzers. ■

Илья Вайнер /iv@gameland.ru/

МОБИЛИЗАЦИЯ ЦИВИЛИЗАЦИИ

Южнокорейская компания Com2Us намерена выпустить мобильную версию популярнейшей стратегии Sid Meier's Civilization 3. Нам обещают возможность выбирать нацию, проводить исследования, заниматься торговлей и воевать с соседями. Словом, просто играть в старую-добрую «Цивилизацию». Причем, судя по предоставленным скриншотам, графика в игре даже лучше, чем в первых частях оригинала.
Как показала практика, у подобных стратегий большое будущее на мобильном рынке. И, если верить огромному постеру на сайте производителя игры (http://www.com2us.com), совсем скоро мы сами сможем в этом убедиться. Тем более что мобильная Civilization 3 будет совместима со всеми популярными моделями телефонов. ■



Игры тестировались на телефоне Nokia N-Gage QD, предоставленном сетью центров мобильной связи «Связной», телефон информационной службы в Москве: (095) 5-000-333, в Санкт-Петербурге (812) 10-333-10; http://www.svyaznoy.ru

МОБИЛЬНЫЙ КОШЕЛЕК В РОССИИ

Московское ООО «НИИР – Платежные Системы» приступило к созданию прототипа мобильного кошелька в России. Его учредителем стала «Ассоциация 3G», а поставщиком технологии для этой работы выступило петербургское ОАО «Алкор Пэй-Кэш», которое обслуживает, в частности, «Яндекс.Деньги».
В рамках этого проекта предполагается создание эскиза системы платежей с действующим макетом и подготовка необходимых нормативных документов. Главная цель работы – придание мобильному телефону функции электронного кошелька, предоставляющего удобный платежный сервис. К сожалению, такая технология будет использоваться только в мобильных сетях третьего поколения, которые появятся в России не раньше 2006 года. Основные плюсы заключаются в простоте и прозрачности системы платежей для сотовых компаний, продавцов и потребителей. Кроме того, стоимость транзакций будет на порядок ниже, чем в карточной системе или интернет-банкинге. Это позволит производить микро-платежи вплоть до долей цента.
Идея превращения мобильного телефона в универсальное средство платежа уже давно будоражит умы сотовых операторов. И хотя она до сих пор не была полностью реализована ни в одной стране, у владельцев сотовых телефонов в России появилась вполне обоснованная надежда. ■

ВЕСЕЛЫЙ РОДЖЕР НА СМАРТФОНАХ NOKIA

Недавно был обнаружен новый вирус для телефонов Nokia 60-й серии. Этот «троян» изначально попадает на мобильный телефон под видом программы «Extended theme.SIS» – менеджера тем для оформления операционной системы Symbian. При запуске программа заменяет все иконки главного меню изображением черепа с костями. Хотя смартфон по-прежнему может звонить и отправлять сообщения, вирус блокирует часть его функций, делая невозможным собственное удаление. Если вы все же скачали эту программу и вам не нравится подобное «оформление», главное – ни в коем случае не выключайте смартфон. Этим вы затрудните удаление вируса из системы. Лучше скачайте бесплатную антивирусную программу F-Secure с сайта http://mobile.f-secure.com. Далее от вас потребуется лишь точное выполнение инструкций. ■



Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

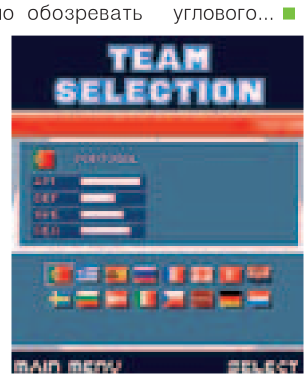
Panasonic X60	96115880096
Sagem MYX7	96112740096
SonyEricsson Z600	96113260096
SonyEricsson T610	96113680096
Nokia 3510i	96122850096
Nokia 6100	96121610096
Nokia 5140	96118780096
Nokia N-GageQD	96111950096
Nokia 7250	96115820096
Nokia 5100	96122940096
Sagem MYV75	96121240096
Motorola V300	96118810096
Nokia 3660	96111680096
Nokia 3650	96111650096
Sharp GX10	96113320096
Nokia 7610	96119480096
Nokia 6800	96111690096
Nokia 7650	96118230096
Nokia 3200	96115720096
Nokia 3300	96117830096
Nokia N-Gage	96117570096
Sharp GX20	96119160096
Nokia 6230	96113140096
Nokia 6820	96122760096
Motorola V525	96111270096
Nokia 6220	96113440096
Sagem MYV55	96119610096
Nokia 3100	96112120096
Nokia 6600	96121430096
Sharp GX30	96111210096
Nokia 6610	96122920096
Motorola V500	96117790096
SonyEricsson T630	96113940096
Motorola V600	96111290096
Sagem MYX52	96112320096
Sagem MYV65	96115280096
Nokia 7210	96111190096

2004 REAL FOOTBALL

■ **Разработчик:** Gameloft sa ■ **Жанр:** sports

До сей поры я думал, что мобильный футбол – это один маленький человечек, бегающий с мячом по полю. Соперники же обычно нужны были то ли для красоты, то ли для «галочки». Забудьте! 2004 Real Football – это настоящий футбол с настоящими командами. Каждая из них обладает собственным набором характеристик, впрочем, о качествах российской сборной я лучше умолчу. Можно сыграть быстрый матч или поучаствовать в чемпионате, предварительно установив сложность и длительность игры. Даже форма команд зависит от вашего выбора.
Как и любое детище Gameloft, игра в первую очередь радует графикой. Изометрическая проекция позволяет прекрасно обозревать поле. После свистка судьи игроки бегут к воротам соперника (или мячу), а нам необходимо лишь направлять их в нужную сторону, вовремя бить по воротам или отдавать пас. Кнопки расположены очень удачно, поэтому управление предельно простое даже на маленьких телефонах. Играть потрясающе интересно, в основном благодаря сильному оппоненту, обойти которого поначалу нелегко даже на низкой сложности. Да и вообще, лицензию Fifpro дают далеко не каждому, а именно она позволила включить в 2004 Real Football более 400 реальных футболистов со своими уникальными характеристиками. Поверьте, стоит заплатить 4 доллара и скачать игру, чтобы увидеть, как «компьютер» забивает головой с углового... ■







ВСЕ О МОБИЛЬНЫХ ИГРАХ

http://playmobile.ru/games

Мы благодарим компанию «ПлейМобайл» за помощь в подготовке рубрики.

Подробная инструкция по настройке WAP находится на диске.

Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Motorola C650	96113630096
SonyEricsson K700	96112980096
Panasonic X60	96114690096
Motorola V220	96117220096
Sagem MYX7	96118390096
SonyEricsson Z600	96119420096
SonyEricsson T610	96122860096
Nokia 3510i	96112940096
Nokia 6100	96113820096
Nokia 5140	96113570096
Nokia N-GageQD	96114420096
Nokia 7250	96122820096
Nokia 5100	96116730096
Sagem MYV75	96112870096
Motorola V300	96121870096
Nokia 3660	96121160096
Nokia 3650	96116580096
Sharp GX10	96117950096
Nokia 6800	96117580096
Nokia 7650	96117250096
Motorola C380	96112880096
Samsung E700	96111460096
Nokia 3200	96121570096
Nokia 3300	96113550096
SonyEricsson Z1010	96111380096
Nokia N-Gage	96111770096
Sharp GX20	96115530096
Nokia 6230	96111330096
Nokia 6820	96113790096
Motorola V525	96123260096
Nokia 6220	96111260096
Sagem MYV55	96122810096
Nokia 3100	96121730096
Nokia 6600	96116310096
Sharp GX30	96117640096
Nokia 6610	96118520096
Motorola V500	96112380096
SonyEricsson T630	96111440096
Motorola V600	96115110096
Sagem MYX52	96113370096
Sagem MYV65	96113660096
Nokia 7210	96116870096

TOM CLANCY"S SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

■ **Разработчик:** Gameloft as ■ **Жанр:** action

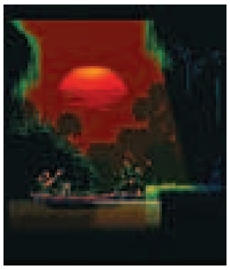
Похоже, супер-агент Сэм Фишер окончательно обжился на экранах мобильных телефонов. Еще недавно мы восхищались атмосферой первой части игры, а разработчики уже выпустили мобильный вариант сиквела. Поэтому вдвойне сложно поверить, что за такой короткий срок игра могла стать настолько лучше.

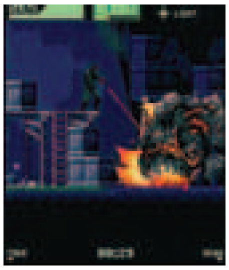
Но восемь потрясающих миссий говорят сами за себя. Нам снова предстоит карабкаться по стенам, красться в тени и преодолевать хитроумные ловушки, распутывая очередной вселенский заговор. Делать это теперь будет чуточку проще и намного интереснее, ведь чудо-агент успел обучиться новым способностям. Прежде всего, разработчики вняли нашим мольбам и сделали прицеливание более плавным, что позволяет стрелять со снайперской точностью. Кроме того, Фишер оправдал свою фамилию и наконец научился плавать.

На мой взгляд, огромным плюсом стало намного большее внимание к игре света и тени. Теперь можно не только прятаться в темных местах, но и перетаскивать туда трупы незадачливых жертв. А иногда придется и зверствовать, забирая их глаза для сканнеров сетчатки на дверях. Но главное, что, несмотря на линейность миссий, выбор методов всегда остается за вами. Хотите – играйте в прятки с охранниками, прокрадываясь у них за спиной, или возьмите одного из них в заложники. А хотите – просто идите вперед – с пистолетом наголо. Но учтите, что Фишер – натура тонкая, и для «окончания карьеры» достаточно всего трех попаданий.

Но дело не только в увеличении числа миссий, они стали еще и заметно насыщеннее благодаря некоторым интересным решениям. Как вам брошенное на мину тело охранника или использование его в качестве живого щита перед пулеметным гнездом? Уровни абсолютно уникальны не только из-за стиля их прохождения. Каждый раз нас ждут новые детально прорисованные локации, будь то джунгли Индонезии, коридоры подлодки или секретная лаборатория. Gameloft еще раз показал, какой должна быть «настоящая мобильная картинка», поэтому настоятельно рекомендую играть на телефонах с большим экраном – разница в качестве довольно ощутимая.

В заключение скажу, что я впервые встретил мобильную игру подобного качества. Поверьте, такие проекты стоят не только потраченных на них 4 долларов, но и покупки нового телефона. ■





Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

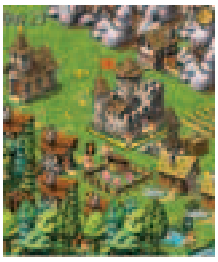
SonyEricsson K700i	96946230096
Motorola C450	96947820096
SonyEricsson P800	96946310096
Sharp GX10i	96948120096
SonyEricsson T618	96951720096
Nokia 7200	96949660096
Nokia 7250i	96947660096
Alcatel 735i	96946270096
Siemens CX65	96947220096
Samsung E710	96948560096
SonyEricsson K700	96946650096
SonyEricsson K500i	96946980096
Motorola V220	96948240096
SonyEricsson T610	96946480096
Nokia 6100	96946210096
Nokia 5140	96948390096
Nokia 7250	96948880096
Nokia 5100	96947940096
Siemens SX1	96946170096
Motorola V300	96947170096
SonyEricsson K700c	96948920096
Nokia 3650	96947190096
Sharp GX10	96948640096
SonyEricsson K500c	96948780096
Nokia 6800	96949650096
Nokia 7650	96948980096
Samsung E700	96946470096
Nokia 3200	96946240096
Nokia 3300	96946580096
SonyEricsson Z1010	96946410096
Samsung E800	96946260096
Nokia 6230	96946320096
Samsung E300	96947260096
Nokia 6220	96946620096
Sagem MYV55	96948950096
Nokia 3100	96947330096
Nokia 6600	96946450096
Sharp GX30	96947230096
Nokia 6610	96947290096
Nokia 7210	96947150096
Nokia 3220	96948330096
Siemens SL65	96947380096
Motorola E398	96946640096

TOWNSMEN 2 GOLD

■ **Разработчик:** HandyGames ■ **Жанр:** strategy

Если бы месяц назад мне кто-нибудь сказал, что в Settlers можно играть и на мобильном, я бы, признаюсь, не поверил. Думаю, те из вас, кто не особо внимательно следит за нашей рубрикой, тоже. Именно поэтому не так давно вышедший Townsmen и получил славу самой интересной и навороченной игры для телефонов. Что и говорить о второй части, я до сих пор не могу от нее оторваться. Суть ее не изменилась – просто представьте себе уменьшенный вариант Medieval Lords практически без упрощений!

Мы оказываемся во главе небольшой деревни, хотя и ее для начала надо построить. У нас есть лишь родовой замок, немного денег и обширные земли, даже не умещающиеся на экране телефона. В первую очередь необходимо организовать добычу целых девяти ресурсов. Придется строить домики лесорубов на опушке леса, хижины рыбаков на берегах озер и еще более десятка различных зданий. Причем каждое из них можно со временем улучшить, и деревушка постпенно вырастает в развитый город. К тому же теперь необязательно полагаться на милость матушки-природы, а можно наконец заниматься терраформингом, превращая никчемные болота в пашни и голые равнины – в густой лес.





Но все это – лишь начало. Одновременно с добычей ресурсов необходимо управлять рабочими и заниматься торговлей, превращая лишние запасы в звонкую монету. Часть из них придется тратить на содержание зданий, чтобы они со временем не разрушились. Да и запас на крайний случай просто необходим, ведь «черный день» достоин здесь звания восьмого дня недели. Кражи, пожары, эпидемии и стихийные бедствия вносят определенную долю разнообразия в размеренный ход игры. А достаточно развив свой город, можно даже наковать мечей и устраивать набеги на соседские земли.

В Townsmen 2 Gold существует два режима игры. Кампания из нескольких миссий носит обучающий характер и предлагает нам серию небольших заданий, как, например, накопление определенного ресурса. Ну а если и этого мало, вы всегда можете прибегнуть к удобному и исчерпывающему меню помощи. Второй вариант гораздо интересней. Вы просто играете бесконечно, все больше развивая свой город, – даже карты генерируются случайно!

Удобный интерфейс, затягивающий геймплей, великолепная графика, бесконечный режим и смешная цена в два доллара – разве не о таких мобильных играх вы всегда мечтали? ■

STOP THE TRAIN!

■ **Разработчик:** Bogee Interactive ■ **Жанр:** platform

Честно скажу: как человек ежедневно пытающийся втиснуться в набитую под завязку консервную банку, именуемую в народе «электричкой», я не смог удержаться от соблазна побегать по крыше поезда. К тому же к этой игре приложил руку довольно известный пиксельный художник Gas 13. Особенных спецэффектов, увы, не наблюдается, но графика действительна хороша. Геймплей чрезвычайно прост – нам нужно, прыгая по вагонам, добраться до кабины машиниста и остановить поезд. Вверенный нам «заяц» оказался девушкой, которая помимо бега умеет лишь приседать и высоко прыгать. Хотя ее прыжки куда больше напоминают левитацию. Помешать нам возьмутся злобные бандиты с ножами, до боли напоминающие контролеров. Поэтому от нас требуется только вовремя подпрыгивать, сбивая с ног врагов, или приседать, когда поезд подъезжает к мостам. Да, это игра на реакцию, но удивительно насколько она затягивает, несмотря на внешнюю простоту. «Билет» на эту «электричку» стоит всего два доллара, а удовольствие может растянуться на пару часов. ■







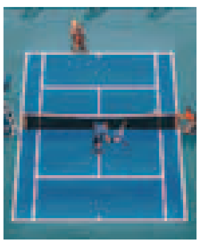
Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

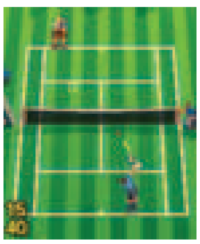
SonyEricsson K700i	96942390096	SonyEricsson K700c	96946940096
Siemens S65	96941510096	Nokia 3650	96946730096
Motorola V180	96949170096	SonyEricsson K500c	96946920096
Siemens M65	96941460096	Nokia 7610	96946850096
Samsung C100	96946880096	Nokia 6800	96949360096
Samsung X600	96946910096	Nokia 7650	96946860096
Samsung X100	96942320096	Motorola C380	96949160096
Nokia 3620	96946720096	Samsung E700	96941840096
Motorola V400	96942420096	Nokia 3200	96946660096
SonyEricsson T618	96946960096	Nokia 3300	96946670096
SonyEricsson T616	96946950096	SonyEricsson Z1010	96946970096
Nokia 7250i	96949430096	Nokia N-Gage	96941620096
Nokia 6200	96949270096	Samsung E820	96946890096
Nokia 3600	96946690096	Samsung E800	96942250096
Siemens CX65	96941420096	Nokia 6230	96946770096
Motorola C650	96949130096	Nokia 6820	96949410096
SonyEricsson K700	96946930096	Nokia 6220	96949290096
SonyEricsson K500i	96942380096	Nokia 3100	96942280096
SonyEricsson Z600	96942450096	Nokia 6600	96941580096
SonyEricsson T610	96942410096	Nokia 6610	96946780096
Nokia 6100	96943560096	Motorola V500	96942440096
Nokia 5140	96946760096	SonyEricsson T630	96943540096
Nokia N-GageQD	96946870096	Motorola V600	96941980096
Nokia 7250	96946830096	Nokia 7210	96946820096
Nokia 5100	96946750096	Nokia 3220	96949230096
Siemens SX1	96942350096	Nokia 6620	96946790096
Motorola V300	96941660096	Motorola E398	96941920096
Nokia 3660	96946740096		

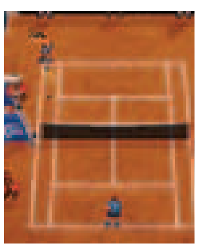
FERRERO MOYA TENNIS

■ **Разработчик:** Gaelco Moviles ■ **Жанр:** sports

Признаюсь, до знакомства с игрой я и понятия не имел, кто такие Ферреро и Моя. Как оказалось, ребята они хоть куда. По крайней мере, обыграть я их смог лишь с пятой попытки. Поэтому прежде чем браться за турнир или чемпионат, лучше немного поучиться играть в обычном режиме. Сама игра невероятно продуманна и вместе с тем предельно проста. Это, в первую очередь, заслуга удобного расположения кнопок. На стандартной клавиатуре первый и нижний ряды отвечают за удары, а средние два – за передвижение. Да, бить можно в шесть разных точек корта. А если зажать кнопку заранее, можно увеличить силу удара. Хотя для этого придется предугадать действия противника. Единственный недостаток – сравнительная простота игры. Немного обвыкшись, можно, практически не сходя с места, раз за разом посылать мяч на заднюю линию. Но все же игра довольно интересна, и небольшой чемпионат отлично подходит, чтобы скоротать время по пути на работу. Эта экипировка теннисиста обойдется вам всего в 2 доллара. ■







Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

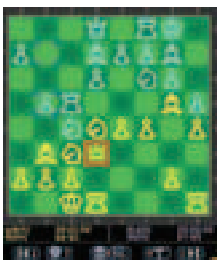
SonyEricsson K700i	96949510096
Siemens S65	96951120096
Siemens M65	96949460096
Nokia 7200	96951250096
Nokia 7250i	96951790096
Siemens CX65	96949150096
Siemens C65	96949470096
Motorola C650	96949180096
SonyEricsson T610	96949670096
Nokia 6100	96949610096
Nokia 5140	96951450096
Nokia 5100	96949810096
Nokia 3650	96949220096
Sharp GX10	96949790096
Samsung E700	96949450096
Nokia 6230	96949690096
Nokia 3100	96949850096
Nokia 6600	96949750096
Nokia 6610	96951620096
Nokia 7210	96949210096
Nokia 6620	96951690096

CHESSMASTER

■ **Разработчик:** Gameloft ■ **Жанр:** logic

Gameloft, как обычно, не стали мелочиться и портировали на телефон самые именитые компьютерные шахматы. Помнится, я играл в них еще тогда, когда мобильники весили пару килограммов. Что уж и говорить о самих шахматах! Так что рецензию на них я, с вашего позволения, писать не буду. Вы ведь знаете, что это за игра, не правда ли?

Трехмерными фигурами из Karpov X 3D Chess здесь, увы, и не пахнет. Но ведь и доску так видно намного лучше. Игра предлагает нам 11 уровней сложности, и на последних из них даже хорошему игроку придется несладко. Хотя всегда можно попросить подсказки у компьютера. А еще лучше – попробовать пройти с ним самые известные партии за историю шахмат. Есть еще и великолепная возможность отточить мастерство на небольших задачах, требующих действительно интересных решений. Единственный минус всех мобильных шахмат – задумчивость противника. Впрочем, вы можете просто ограничить время на ход. Так что возможность играть в шахматы всегда и везде действительно стоит 4 долларов. ■



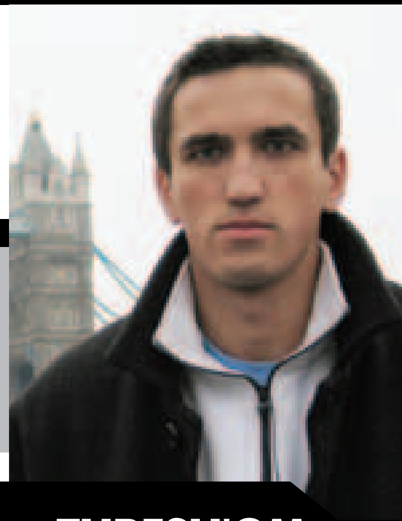


Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Sagem MYX7	96117850096	Nokia 3200	96118160096
SonyEricsson Z600	96122640096	Nokia 3300	96116140096
SonyEricsson T610	96113610096	Nokia N-Gage	96117890096
Nokia 3510i	96113560096	Sharp GX20	96111550096
Nokia 6100	96112430096	Sharp GX15	96118910096
Nokia 5140	96123490096	Nokia 6230	96117480096
Nokia N-GageQD	96111980096	Nokia 6820	96118860096
Nokia 7250	96118580096	Motorola V525	96119360096
Siemens C60	96117880096	Nokia 6220	96114980096
Nokia 5100	96114740096	Sagem MYV55	96112510096
Sagem MYV75	96121520096	Nokia 3100	96117590096
Motorola V300	96119890096	Nokia 6600	96119220096
Nokia 3660	96112290096	Sharp GX30	96121650096
Nokia 3650	96115910096	Nokia 6610	96115780096
Sharp GX10	96115930096	Motorola V500	96116910096
Nokia 7610	96115490096	SonyEricsson T630	96117310096
Nokia 6800	96112160096	Motorola V600	96119940096
Siemens M55	96115730096	Sagem MYX52	96113210096
Nokia 7650	96122210096	Sagem MYV65	96113670096
Siemens MC60	96114270096	Nokia 7210	96118220096
Samsung E700	96122140096		


спасайте ваши души
Чистильщик
Примите участие в самом отвязном конкурсе от компании "Бука" и выиграйте пневматические пистолеты, винтовки, бейсбольные биты и куски водопроводных труб!
Подробности конкурса на сайте www.buka.ru
ORION
ВИК@web
www.vikaweb.ru
Бука

КИБЕРСПОРТ



ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Пока игроки вовсю готовятся к осеннему кубку ASUS, мы решили копнуть историю и узнать, откуда все-таки берет начало столь популярное нынче молодежное направление. Далее читайте интервью с одним из самых известных в мире геймеров – Thresh'ом, которому принадлежит крупнейший в истории киберспорта выигрыш – автомобиль Ferrari. Также в номере: результаты LLTM 2004 по «Ил-2 Штурмовик: Асы в Небе», новости Painkiller и WC3L #6.

ИНТЕРВЬЮ С ЛЕГЕНДОЙ КИБЕРСПОРТА – THRESH'OM

«Страна Игр»: Привет, представься, пожалуйста. Расскажи немного о себе, чем занимаешься?

Thresh: Меня зовут Деннис Фонг aka Thresh. Я родился в Гонг-Конге, в возрасте двенадцати лет переехал в Калифорнию, где и живу до сих пор. На данный момент являюсь соучредителем и руководителем проекта Xfire.

«СИ»: Как развивалась твоя геймерская карьера?

Thresh: Когда я рос, меня постоянно окружали компьютеры, которыми так интересовались мои братья (старший и младший). Сам я тогда не особо увлекался, предпочитая школьные соревнования по теннису, хоккею и волейболу. Только с выходом Doom мне всерьез понравилось играть. Прежде однопользовательские забавы на PC казались мне скучными, а шутер от id Software привлек возможностью сразиться в режиме реального времени с настоящим соперником. Все как в спорте. У меня неплохо получалось, но о киберспортивной карьере речи не шло. Понятия киберспорта в то время не существовало.

Первым чемпионатом, в котором я участвовал, стал турнир Deathmatch 95 по таким хитам, как Doom, Doom 2 и Hexen. Призовой фонд анонсировался немалый – $10000 наличными и «железом». Сначала в двадцати двух городах, включая несколько европейских, состоялись отборочные туры. Победители квалификаций сражались между собой на LAN'е в Редмонде (США), штаб-квартире Microsoft. Я изначально считался одним из фаворитов и в итоге завоевал чемпионский титул, не проиграв по ходу состязаний ни одного матча. Думаю, это событие можно назвать официальным стартом моей карьеры прогеймера.

«СИ»: Откуда появился твой псевдоним?

Thresh: Моя кличка переводится как «ударять неоднократно». Считаю, она отлично подходит для жанра игры, в которую я играю.

«СИ»: Когда наступил момент, заставивший тебя понять, что киберспорт способен приносить деньги?

Thresh: Как уже упоминалось, я никогда всерьез не планировал стать профи – просто так случилось. Я достаточно рано осознал, что чувствую принципы Deathmatch'а не так, как мои противники. Большинство из них считало, что главное в 3D-шутерах – быстрота рефлексов и меткая стрельба. Я же уверен, что перечисленные навыки, безусловно, необходимы, однако истинное мастерство приходит, когда ты можешь «заглянуть» в голову своему оппоненту – предугадать, о чем он думает в игре, что делает на карте в данный момент и куда направляется, даже если он сам пока не собирается что-либо предпринимать.

Если вы полагаетесь только на меткость и рефлексы, то в неудачные дни (например, встали не с той



ноги), вы позорно сольете. Если же в бою вы много размышляете и обращаетесь к инстинктам, то в момент, когда все валится из рук и точность стрельбы нулевая, все равно можно перехитрить своего противника. Если вам удается прочитать мысли врага, ход дуэли станет элементарным, особенно, если вы установили контроль над предметами на карте. На моей памяти множество случаев, когда счет в матче доходил до, например, 13:-1 или даже 78:-3 как раз благодаря предугадыванию развития событий. Вы можете побеждать с огромным преимуществом, даже если ваши с соперником навыки приблизительно равны. Посмотрите мои старые демо-записи, и вы наверняка скажете, что ничего особенного я не делал, а все мои противники покажутся тугодумами, но на самом деле это не так. Им непросто было придумать что-нибудь толковое, когда я полностью захватывал инициативу и собирал все оружие, броню и аптечки. Например, на чемпионате Red Annihilation по Quake, где мне довелось выиграть автомобиль Джона Кармака, в решающей битве я разгромил Entropy. Однако счет 13:-1 не отражает реального класса финалистов. Просто, установив однажды контроль на уровне, я обеспечил себе победу – мой оппонент ничего не смог сделать, чтобы исправить ситуацию. В своей киберспортивной карьере я уступал лишь в двух встречах и ни разу не проигрывал турнир.

«СИ»: Расскажи подробнее о Red Annihilation?

Thresh: Это был классный чемпионат. Естественно, всех геймеров будоражила возможность выиграть Ferrari – до сих пор не было соревнований с призом солидней, и каждый боец хотел заполучить автомобиль. Шестнадцать сильнейших игроков были разбиты на четыре группы, и после матчей по системе «каждый с каждым» двое лучших выходили в плей-офф. Я не нервничал перед своими поединками, так как полностью сконцентрировался на желании продемонстрировать все, на что способен. И совсем не парился о том, насколько хорош мой противник – все равно с этим ничего нельзя было бы поделать. Единственное, что можно контролировать, самого себя. В общем, у меня все получилось.

«СИ»: А что с Ferrari сейчас?

Thresh: Она до сих пор стоит у меня в гараже.

«СИ»: Никто не изъявлял желания ее приобрести?

Thresh: Пытались, но я решил, что не будут ее продавать, так как это часть моей истории.

«СИ»: Почему ты прекратил выступление на турнирах?

Thresh: Главная причина, по которой я «завязал», – появление действительности, взрослой жизни. Ну, вы понимаете. К моменту, когда вышла Quake III Arena, в компании Gamers.com, запущенной мной и моим братом, работало около 75 человек. Как директор, я должен был заботиться о своих служащих, многие из которых были гораздо старше меня и имели свои семьи и детей. Когда в компании дела пошли в гору, у меня не осталось времени соревноваться на профессиональных чемпионатах.

«СИ»: Но ради кайфа продолжаешь играть? И что за случай, когда ты тренировался в StarCraft?

Thresh: Конечно, но не так много, как раньше (смеется). Мои недавние фавориты: Doom 3, Warhammer 40.000: Dawn of War и Far Cry. А насчет StarCraft – в нее я начал играть ради забавы, отдыхая от 3D-шутеров. На турнире PGL Season 3 я участвовал в номинациях Quake 2 (дуэли и 4x4) и ради шутки в StarCraft 1x1. После победы в основных дисциплинах мне также удалось пробиться и в шестнадцать сильнейших стратегов.

«СИ»: Как тебе Doom 3?

Thresh: Безумно нравится, но, наверно, потому что он напомнил мне Doom, Quake и Quake 2 – игры, в которые я состязался. К сожалению, ситуация, выглядит таким образом, что киберспортивной дис-



В Quake 2 за свою геймерскую карьеру Thresh проиграл всего два матча.



Красная Ferrari 328 GTS выпуска 1987 года стоит в гараже у Thresh'a и по сей день.

циплиной Doom 3 не станет. Люди ждут появления Quake 4 и CS: Source (Half-Life 2).

«СИ»: Ты продолжаешь контактировать со своими бывшими партнерами по клану Death Row?

Thresh: Безусловно, мы стали друзьями до того, как начали играть вместе. Из старой команды я больше всего общаюсь с Frick'ом и B2.

«СИ»: Как ты оцениваешь свой вклад в игровую индустрию?

Thresh: Я много чем занимался: был геймером, писал стратегические руководства, консультировал игровые компании, запускал интернет-сайт и теперь вот руковожу компанией. Не могу сказать, как много я сделал, однако хотелось бы верить, что я поспособствовал зарождению самой идеи профессионального киберспорта.

«СИ»: Несколько слов о своем нынешнем проекте Xfire.

Thresh: Xfire меняет принципы развлечения в Интернете. Вам больше не придется скучать, так как вы всегда будете знать, где и во что играют ваши друзья. Вы сможете присоединиться к ним одним кликом мыши и общаться с ними во время процесса. Одна из самых крутых фишек Xfire – возможность отправлять и принимать сообщения, даже если вы с собеседником режетесь в разные игры, например, Quake III Arena и EverQuest (программа поддерживает большинство современных хитов). Запустив проект в январе 2004 без какой-либо маркетинговой кампании, мы, тем не менее, получили полмиллиона активных пользователей к сегодняшнему дню.

«СИ»: Расскажи о развитии киберспорта в США?

Thresh: Думаю, у нас все идет к тому, чтобы киберспорт получил признание общества, – слишком многим людям это интересно, и игры являются неотъемлемой частью культуры. Однако Америке еще далеко до стран типа Южной Кореи, где профессиональные геймеры также популярны, как звезды кино и эстрады. Популярность направления, безусловно, растет, но основная масса народа относится к киберспорту прохладно, но это продлится максимум пару лет. ■



Thresh и Polosatiy на Xfire party, устроенной в рамках WCG 2004 Grand Final.

НА НАШЕМ CD

Английская и русская версии патча 1.17a для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, патч версии 1.1 для Doom 3, треки «Ил-2 Штурмовик: Асы в небе» с турнира LLTM 2004, демо-записи с турниров CAL Invite, SEL Season 7, CS.nu Cup и CSCL, риплеи с чемпионатов WC Masters #17, WC3L #6 и ingame-Cup #9-10, а также популярный демоплеер Seismovision 2.24.

РЕЗУЛЬТАТЫ LLTM 2004

12-14 ноября в голландском городе Лелистад состоялся чемпионат Европы по «Ил-2 Штурмовик: Асы в небе» под названием Low Land Tiger Meet 2004. Виртуальные бои проходили на аэродроме Aviodrome Theme Park в одном из самолетных ангаров. Годом ранее победу в аналогичных состязаниях завоевала московская команда Flying Barans (FB.Viks и FB.Storm), однако в этот раз конкуренция была куда серьезней. Тем не менее, несмотря на все попытки иностранцев скинуть россиян с верхней ступени пьедестала, первое место снова получили отечественные пилоты, представляющие эскадрилью SLI. По правилам турнира все игроки делились на две условные группы: синюю и красную. Участникам предстояло выполнить восемь миссий, относящихся к разным периодам Второй мировой войны. Чемпион определялся по результатам четырех лучших полетов. В дуэльной номинации борьба за «золото» шла до самого конца. **SLI.Vector** в последний момент буквально увел главный приз из-под носа своего основного конкурента Viks'a, выиграв в заключительном этапе с преимуществом более чем в 700 очков. ■



Команда SLI в очередной раз доказала, что в виртуальных симуляторах россиянам нет равных в мире.



Flying Barans выглядят явно расстроенными – это их первое поражение за несколько месяцев.

На диске к журналу вы найдете наиболее интересные треки с чемпионата.

РЕЗУЛЬТАТЫ LLTM 2004:

ЛИЧНЫЙ ЗАЧЕТ:
- 1 место – SLI.Vector (5848 очков);
- 2 место – FB.VikS (5245 очков);
- 3 место – SLI.Fabel (4123 очка);
- 4 место – FB.Storm (3384 очка).

КОМАНДНЫЙ ЗАЧЕТ:
- 1 место – SLI (13326 очков);
- 2 место – FB (11688 очков).

DEADMAN ПЕРЕШЕЛ В TEAM 64AMD

Столичный дуэлянт в Warcraft III: The Frozen Throne, Андрей Соболев, более известный в геймерской тусовке как Deadman, отныне будет защищать честь Team 64AMD, где также играет чемпион WCG 2004 RP – Caravaggio. Переход состоялся сразу же после распада предыдущей команды москвича – Arma Team (Франция). Международный дебют одного из сильнейших российских стратегов в составе нового клана состоится в Копенгагене (Дания), где совсем скоро пройдет финальная часть соревнований WC3L #6. Это не первый случай, когда отечественные бойцы получают приглашения от зарубежных менеджеров. Например, Ranger, Karma, Flash и BiGeR выступают за 3wD, а Assasin и PoDox – за DkH. ■

РЕЗУЛЬТАТЫ ASUS AUTUMN CUP 2004:
- 1 место – 64AMD.Deadman – видеокарта ASUS V9520 и $250
- 2 место – 64AMD.Caravaggio – видеокарта ASUS V9520 и $100
- 3 место – FM.Assasin – видеокарта ASUS V9520
- 4 место – 3wD.Flash – $80
- 5-6 место – SK.HoT.ua, M19*Miker – по $60



CPL + PAINKILLER MULTIPLAYER = ДРУЖБА НАВЕКИ

Американская киберспортивная организация Cyberathlete Professional League сообщила о подписании соглашения с издателем Painkiller, компанией Dreamcatcher Interactive, о получении прав на эксклюзивное использование многопользовательского режима игры на любых чемпионатах, будь то LAN-турнир или состязания по Интернету. Теперь, если вы захотите провести соревнования по Painkiller, вам сначала придется получить одобрение у CPL. Правда, если призовой фонд планируемого мероприятия составит менее 2 тысяч долларов, разрешение не потребуется. Также появилась информация о том, что к декабрю дизайнеры выпустят три новых карты Deathmatch, которые, с большой вероятностью, будут использоваться на грядущем CPL Winter. Кстати, после признания нашумевшего шутера от People Can Fly официальной номинацией World Tour 2005 все больше и больше игроков бросают свои любимые «Кваки» и «Контер-Страйки» ради Painkiller. Например, международный клан Schroet Kommando объявил о формировании состава SK.PK, в который входят знаменитые шведские дуэлянты Fazz, Fox и proZaC, а в дисциплине 4x4 команду будут представлять Stelam, GitzZz, Zyz и Neok. ■

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. В следующем номере вас ждет репортаж с ASUS Autumn Cup 2004, результаты стадии плей-офф лиги WC3L #6, а также тактика Warcraft III: The Frozen Throne.



Войны Будущего
ВОССТАНИЕ
Это не просто возможное будущее человечества!
Это не просто война с ужасными чудовищами!
Это не просто безумный отряд повстанцев, спасающих планету!
Это самая оригинальная тактическая стратегия всех времен и народов!
ZED TWO
JoWooD
© 2004 «Руссобит -Паблишинг» Все права защищены. © 2004 «JoWooD Productions Software AG » All rights reserved.
© 2004 Zed Two Limited. All rights Reserved. Published and distributed by JoWooD Productions Software AG
under license from Warthog Games Limited. © 2004 «Game Factory Interactive» All rights reserved.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80. Техническая поддержка:
support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

«СЕТЕВОЙ КОМПЬЮТЕР» ДЛЯ РОССИИ

Компьютер, анонсированный AMD под условным название PIC (Personal Internet Communicator), адресован семьям, чей годовой доход в пределах $1000-6000 (в России – 2.5-15 тысяч рублей в месяц). Чрезвычайно низкая цена ($185 за системный блок с клавиатурой и мышкой или же $249 за «полный» вариант с 15" монитором) достигнута благодаря интеграции усилий известных производителей – помимо AMD, это Samsung и Solectron.

В отличие от многочисленных «интернет-компьютеров» это изделие имеет неплохую начинку. Симпатичная машинка, размером с коробку печенья, работает на сверхэкономичном процессоре AMD Geode x86 533 МГц, потребляющем всего 1 Вт электрической мощности и обходящемся без вентилятора. Компьютер несет «на борту» 128 Мбайт оперативной памяти, HDD на 10 Гбайт (все от Samsung) и встроенный модем. ОС – нетребовательная Windows CE с XP-расширениями, в итоге первоначальная загрузка происходит всего за 25 секунд. Программный набор достаточен для повседневной сетевой активности. PIC способен обрабатывать тексты и файлы в форматах PDF, PPT и др. Естественно, есть почтовый клиент, браузер и интернет-пейджер.

Продавать PIC будут в Индии, Бразилии, Китае и, конечно же, в России в рамках программы AMD «50x15» («приобщить к Интернету не менее 50% мирового населения до 2015 года»).

КИНО ЗАКРЫВАЕТСЯ?..

Ассоциация кинематографических компаний Америки (MPAA, http://www.mpaa.org) объявила в середине ноября о начале серии судебных разбирательств, направленных против пользователей пиринговых сетей, замеченных в нарушении принципа «fair use».

Помимо собственно исков, Ассоциация приготовила еще несколько действенных, на взгляд ее руководства, мер по искоренению пирингового пиратства. В частности, в ближайшее время организация выпустит комплект программного обеспечения, с помощью которого владельцы компьютерного оборудования, используемого в преступных целях, смогут найти и искоренить программы, необходимые для участия в работе p2p-сетей.

MPAA пока отказывается называть количество поданных исков, однако намекает, что последние, во-первых, поданы почти по всей территории Соединенных Штатов, а во-вторых, даже если читатель этих строк и не получит в ближайшие дни повестку из местного суда, то расслабляться ему рано: война против пиратов будет идти до победного конца, пугает Internet.ru.

НОВЫЕ ЧЕРВИ ОБХОДЯТ АНТИВИРУСНУЮ ЗАЩИТУ

Специалисты по безопасности предупреждают о появлении компьютерного червя под названием Bofra, который с легкостью обходит антивирусные программы. Bofra является вариантом MyDoom и использует «дыру» в Internet Explorer'е для атак через так называемое «переполнение буфера».

В отличие от обычных компьютерных червей Bofra не использует для своего распространения вложенные в e-mail'ы файлы или вредоносные HTML-скрипты. Инфицированные им электронные письма содержат в теле письма лишь ссылку на сайт, которым служит... зараженная ранее машина, где вредоносная программа уже установила небольшой web-сервер и открыла «черный ход».

После заражения нового компьютера он начинает генерировать электронные сообщения с новой гиперссылкой, и все повторяется заново. Так как инфицированные письма не содержат вложений и HTML-скриптов, они легко проходят через антивирусное ПО, предупреждает портал KM.ru.

НЕДЕТСКИЕ СЕТЕВЫЕ ВОЙНЫ

Пентагон приступил-таки к созданию собственного Интернета – военной всемирной сети для ведения «войн будущего». Программа получила название «Глобальная информационная матрица» (Global Information Grid, http://ges.dod.mil). Цель поставлена предельно конкретная – обеспечить американских



FREEWARE DOWNLOAD

REGSUPREME 1.1

http://www.macecraft.com

Чем меньше файл системного реестра, тем быстрее и надежнее работает компьютер. Эта утилита не только избавит реестр от устаревших записей, но и поможет разобраться с программами, тайком стартующими при запуске Windows. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 605 Кбайт
8

SPYCAMERA XP

http://spysoft.nm.ru

Хочешь знать, что происходит с твоим компьютером, когда тебя нет дома? Интересно, какие сайты посещает босс или кому пишет письма твоя подружка? SpyCamera стартует одновременно с Windows и сделает все нужные скриншоты... ■

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 1100 Кбайт
9

MUZCAT 1.42

http://zldo.narod.ru

Новая версия каталогизатора аудио-файлов со встроенным редактором тегов. Полная интеграция с народным проигрывателем Winamp (управление листами M3U!), высокая скорость работы с большими коллекциями (до 20 тысяч файлов). ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 867 Кбайт
10

ДЕПОЗИТНЫЙ ВКЛАД ДЛЯ ФАЙЛОВ

При отсылке больших файлов по e-mail многие сталкиваются с проблемой – почта адресата не принимает «крупное вложение», его надо резать на части и пересылать в 5-10 письмах. Бесплатный сервис WebFile (http://www.webfile.ru) поможет любому пользователю «отправить груз», не используя e-mail и не связываясь с ftp или хостингом. За один раз от пользователя примут до 50 файлов (объем до 100 Мбайт), будут хранить их в течение 7-14 дней, позволят скачать 60 раз, после чего сотрут. При желании файлы можно защитить паролем.

WEBFILE

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Почтовый сервис Yahoo увеличил дисковую квоту пользователям до 250 Мбайт, а абоненты платного сервиса получили возможность прикреплять к письмам вложенные файлы размером до 20 Мбайт.

...В Ивановской области открылись компьютерные курсы для пенсионеров. Желающих обучаться компьютерной грамотности оказалось так много, что организаторы уже вынуждены подумать о создании дополнительных учебных групп. В роли преподавателей выступают сотрудники областной медиатеки и студенты Ивановского государственного университета.

...В России пиратским способом распространяется до 20% такого мобильного цифрового контента, как мелодии, заставки и игры.

...В 2003 году в 23-х странах мира было казнено в общей сложности 1146 человек. Наибольшее число приговоров было приведено в исполнение в Китае, Иране, США и Вьетнаме. Из стран бывшего СССР смертную казнь применяют лишь Белоруссия, Казахстан и Узбекистан.

...Для предотвращения распространения курения, на пачках сигарет, продающихся в 25 странах Европейского союза, появятся «пугающие картинки»: фото человека, больного раком горла, рентгенограмма почерневших от никотина легких курильщика или изображение сморщенного яблока, намекающее на преждевре-

МИНИ-ИГРЫ. НАШ ВЫБОР

Знаем, знаем – до и после праздников хочется «отдохнуть головой». Идем навстречу – никаких головоломок и логических задач, только простые и веселые мини-игры…

DAS PARTYZELT

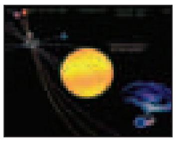
http://www.wagenschenke.ch



Простая до глупости, но весьма увлекательная флэшка. Пьяницу, выпавшего из вагончика в полпятого утра, надо удержать на ногах и попытаться довести домой. Управление легкое: крены туловища компенсируем мышкой. Беда в том, что алкоголик регулярно прикладывается к бутылке... ■

DOOM FUNNEL CHASERS!

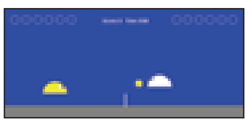
http://www.bigideafun.com/penguins/arcade/doom_funnel/default.htm



Ничего общего с Doom, разве что в уничтожении Объектов (впрочем, совершенно не враждебных) для защиты космической колонии. На протяжении 25 уровней стреляем из круглой рогатки по флажкам, пролетающим метеоритам и прочим «врагам», за что и насчитываются выигрышные очки. ■

SLIM VOLLEY

http://tartarus.uwa.edu.au/%7Ewedgey/slime1



По-настоящему трудная забава, требующая отменного глазомера и ловкости. Эта Java-игра, что-то вроде пляжного волейбола, сделана австралийскими студентами. Помимо одиночного режима, есть Hot-seat для двоих, «прописанный» на http://fractal.leet.net.au/page.php?page=slime2p. ■

FREEWARE DOWNLOAD

«КНОПЫ» 2.0

http://www.rascalspb.narod.ru

Утилита «на все руки мастер» – включение и перезагрузка PC, форматирование дискет, работа с CD-ROM, скрытие до 5 окон, запуск хранителя экрана, закрытие окна (чтоб не тянуться к крестику), регулятор громкости, календарь. ■

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 199 Кбайт

9

«СТИХОТВОРЕЦ» 2.0

http://www.cav.ru

«Генератор стихов» – незаменим для праздников, годовщин и дней рождений. Создает четверостишья в рифму и при этом стих довольно часто имеет смысл. Новый алгоритм позволяет генерировать стихи с большей правдоподобностью. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 631 Кбайт

8

военных подробными сведениями обо всех иностранных врагах и угрозах в реальном времени. «Военный Интернет» не только позволит американским морпехам во время конфликта в каком-нибудь богом забытом уголке планеты открыть ноутбук, запросить изображение нужного куска местности со спутника-шпиона и мигом получить его, но и управлять боевой техникой или командовать подразделениями из штаба, находящегося, возможно, за тысячи километров от места боя. Впрочем, все эти «сетевые битвы» в стиле современных интернет-игрушек дело не близкого будущего – на построение новой военной системы и всех ее компонентов уйдет полтора-два десятка лет и около 200 миллиардов долларов. В общем, у хакеров есть время на подготовку...

НЕОЖИДАННОЕ ОТКРЫТИЕ

Чего только не обнаружишь во время банального сетевого серфинга. Так, недавний поиск нового мобильного телефона на сайте «Связной» (http://www.svyaznoy.ru) неожиданно уткнулся в страничку «Интерактив», на которой обнаружилась очень стильная серия флеш-мультов под названием «6 1/2». В результате небольшого исследования выяснилось, что это совместный проект студии «Мульт.ру» и «Связного», а арт-директором этого произведения значился не кто иной, как Олег Куваев, создатель знаменитой Масяни. Но на похождения последней новые мульты походят слабо. Один только великолепный графический ряд чего стоит, а саундтрек от группы «Психея» вообще можно выкладывать отдельно, что кстати уже сделано. Однако лучше один раз увидеть: пару роликов мы выложили на диск, а остальные смотрите в Сети.

Ведомые любопытством мы связались с режиссером проекта Марией Степановой. Оказалось, что уже выпущено около тридцати серий «6 1/2», первая из которых увидела свет чуть больше года назад! А пока мы трудились над этим номером, они завершают работу над новым большим эпизодом под общим названием «Титаник». В процессе разговора открылось и еще одно сходство между нами – двухнедельный цикл производства. Так что, читая очередной номер «СИ», вы можете закачать и еще одну историю из жизни шести с половиной новых героев рунета, которые ждут вас по ссылкам: http://www.svyaznoy.ru/interactive и http://www.mult.ru/projects/65/about. Приятного просмотра. ■



Все «шесть с половиной» новых героев рунета: гениальный фотохудожник Loki, компьютерный гений Max, обворожительная ChapLin, брутальная Mel, романтичная Pooh, дредастый метеор JD и существо неясного пола Johnnie-катастроFa.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО…

менное старение кожи, вызванное табаком.

...Полный запрет на курение готовы поддержать от 50% до 68% россиян.

...Установлено, что клетки головного мозга могут восстанавливать свое исходное количество, после того как подопытные перестают употреблять алкоголь. До этого предполагалось, что алкогольное поражение мозга необратимо.

...Советы по безопасному сексу молодые граждане Великобритании могут теперь получить с помощью SMS'ок. Такое информирование – часть проходящей кампании по снижению числа венерических заболеваний и нежелательных беременностей среди подростков.

...По оценкам ученых, рентабельная эксплуатация минеральных ресурсов планет и астероидов возможна во вполне обозримом будущем. Добычу лунных полезных ископаемых роботы под управлением людей начнут через 12-15 лет, а минералов на астероидах – примерно через 20 лет.

«Интернет.ру» (http://www.internet.ru), Washington ProFile (http://www.washprofile.org), NEWSru.com (http://www.newsru.com), «Известия Науки» (http://www.inauka.ru)

Address СИ.ТЕМА.ОНЛАЙН/177/ ТАТЬЯНА ВИРЯСОВА ~/TATVIR@MAIL.RU/

ЧТО, ГДЕ И КАК ПОКУПАЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР» ОНЛАЙН

Коммерческое использование Интернета процветает во всем мире. Россия немного отстает, пока у нас более-менее развита только онлайновая торговля. Большинству читателей журнала объяснять, что такое интернет-магазин, нет нужды. Для тех, кто пока не знает, объясним. Все очень просто: заходишь на сайт в Интернете, просматриваешь каталог и ставишь галочку напротив понравившегося товара, указываешь контакты, способ доставки и оплаты. В назначенный срок тебе доставляют покупку по указанному адресу.

Главные выгоды для покупателя – широкий выбор (буквально со всего мира!..) и доставка товара в заданное место.

Лучше всего бизнес в Интернете развит, безусловно, в США. Поэтому, чтобы иметь точку отсчета, вначале мы расскажем, как организована онлайновая торговля на другой стороне земного шара. Для примера возьмем книги – актуальный и ходовой товар.

КАК ЭТО ДЕЛАЮТ У НИХ?

Покупка книг в Интернете популярна у американцев, и этому есть свои весомые причины: от экономии времени (книгу доставят прямо на дом или в офис), до возможности найти редкие или только что вышедшие книги, которых нет в обычных магазинах. Но самое главное – в американском Интернете, в отличие от Рунета, как правило, все дешевле, чем в обычном магазине, и на покупке удается сэкономить 30-40%, а иногда и больше. Это происходит потому, что, во-первых, покупая книги в Сети, можно избежать налога с продаж. В США при покупке товаров в магазинах взимается налог с продаж, в разных штатах он разный. Но вот если интернет-магазин расположен в другом штате, то налог с продаж не платится. Во-вторых, крупные онлайновые магазины торгуют прямо со складов, которые расположены за пределами больших городов. Аренда помещений, как и рабсила там дешевле.

Книжных интернет-магазинов в США много, главное – суметь найти лучшую цену. Для этого существуют специализированные поисковики, например Campusi (http://www.campusi. com) или PriceSCAN (http://www. pricescan.com). Вводишь название книги и получаешь список магазинов с указанием цены, условий доставки и окончательной цены книги «с учетом доставки». Оплата осуществляется кредиткой.

Одна из особенностей американского книжного Интернета – букинистические магазины, торгующие подержанными книгами (как новыми, так и читанными, с пометками или без). Цена на подобные издания значительно, порой вдвое, ниже, чем на новые.

ОСОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНОЙ ОПЛАТЫ

Американцам покупать в Интернете просто, у всех есть кредитки. Выбрал товар, ввел на сайте магазина данные своей кредитки и, считай, сделка купли-продажи совершена.

В России кредитные карточки, будем честными, есть пока далеко не у всех. Поэтому в Рунете, наряду с общепринятыми, предусмотрены и свои, непривычные для «цивилизованных» стран виды оплаты: наличными (курьеру или при самовывозе со склада), наложенным платежом при получении товара на почте, оплата банковским переводом через Сбербанк или другой банк, а также различными электронными суррогатами денег (WebMoney, Яндекс.Деньги, e-port, KreditPilot).

В общем, у каждого интернет-магазина свои «заморочки» по части оплаты (и доставки!..), подробности обычно приведены на сайтах. Но оплата курьеру наличными (рублями или прямо долларами) – самый распространенный вариант в крупных городах нашей страны.

НЕ ПОДСКАЖЕТЕ, ГДЕ ТУТ МАГАЗИН?..

Самый простой и удобный способ отыскать российские онлайновые магазины и поближе с ними познакомиться – это любой русскоязычный поисковик. Например, народный Яndex с его профильным разделом «Маркет» (http://market.yandex.ru). Здесь представлены практически все виды товаров, предусмотрен поиск товаров и сопоставление цен в различных магазинах.

Технология очень проста: вводите название интересующего вас товара в поле «Поиска» и получаете обширный список подобных товаров с картинками и указанием цен во всех онлайновых магазинах Рунета, предваряемый краткой сводкой о разбросе цен. Очень удобно, все понятно с первого взгляда.

Дальше можно действовать уже «по желанию». Искать конкретное заведение, которому доверяешь, или разбираться с каждым найденным shop'ом по отдельности: как там организована оплата, доставка, сколько стоит доставка и т.п. В итоге – выбираете оптимальный для себя вариант.

ОНИ УЖЕ ДЕЛАЮТ ЭТО…

Так удобно (выгодно, надежно и так далее) или нет покупать в интернет-магазинах?

С этим вопросом мы обратились к известным вам людям – сотрудникам редакции «Страны Игр». Представляем наиболее интересные и авторитетные мнения. Понятно, что первым отчитывается главный редактор:

Михаил Разумкин

«Покупаю в Рунете, не вставая с дивана»

Я вообще не представляю современной жизни без онлайновых магазинов. Две трети всего компьютерного железа я купил, не вставая с кресла, включая свое последнее приобретение – DVD-RW привод. Плюсы такого способа покупки очевидны – возможность подобрать практически любой товар (книги, «железо», диски, аппаратуру, игры и т.д.) по наиболее устраивающей вас цене и доставка до требуемого места. Все что нужно – это выход в Интернет и телефон для большей оперативности, хотя можно оформлять заказы и целиком на сайте. Весь процесс покупки состоит из нескольких этапов. Сначала при помощи специализированных поисковых машин (например, Price.Ru http://www.price.ru) ищем необходимый товар и фирмы, его продающие. Затем заходим на найденные странички и смотрим, какие условия там предлагают: цена, наличие на складе, время и стоимость дос-

ОНЛАЙНОВЫЕ ПОСРЕДНИКИ

Петр Головин с удовольствием делится своим опытом покупки товаров в онлайновом магазине без использования кредитной карты:

«Всем известно, что для покупок в большинстве интернет-магазинов необходимо иметь кредитную карту. Но что делать, если ее нет? Бежать в ближайший банк? Есть вариант проще.



В Интернете можно найти фирмы, занимающиеся покупкой и доставкой товаров, представленных практически на любых сайтах. Все, что от вас потребуется – написать электронное письмо менеджерам такой фирмы и дать ссылку на необходимый товар. Все остальное происходит без вашего участия, разумеется, кроме оплаты, которая, впрочем, может производиться как в офисе, так и в банке. Первый вариант предпочтительнее, так как в этом случае вы получаете учетную запись с помощью менеджеров компании и переводите деньги на счет в тот же день. При этом, вам не обязательно платить всю сумму: первый взнос составляет ровно половину от стоимости товара, включая процент за работу компании-посредника.

В зависимости от габаритов доставка «до двери» занимает от 10 до 30 рабочих дней. После того, как товар поступает в Москву, вы получаете письмо, с соответствующим уведомлением и отправляетесь за покупкой, или вызываете курьера. Единственный минус подобных покупок – процент, который вы платите посреднику. Но удобство подобных операций компенсирует любые затраты, да и купить вы можете практически все, что угодно, не беспокоясь о том, принимается ли ваша карта магазином, например вот этот замечательный меч, точную копию легендарного « Андурила» из «Властелина Колец».

КАК ПЛАТИТЬ ЗА MMORPG?

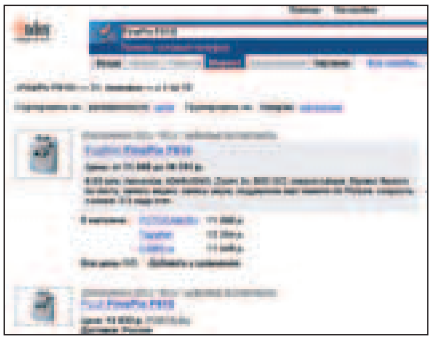
Рассказывает Алексей Ларичкин:
Покупок в интернет-магазинах, к сожалению, не делал. Зато могу поделиться опытом внесения ежемесячных платежей за различные онлайновые RPG. Первой коммерческой MMORPG в моем случае была Asheron's Call 2. Для оплаты аккаунта я завел Eurocard/MasterCard Virtual в Альфа-банке (подробнее смотрите http://www.alfabank.ru/retail/cards/types/virtual). Это, пожалуй, наиболее удобный и дешевый способ оплаты Интернет-покупок: необходимо лишь внести $2 за открытие карты и далее по $3 за годовое обслуживание. Однако первый блин получился комом: благодаря «гибкой» политике Microsoft (именно эта компания была тогда издателем AC2) продлить аккаунт мне не удалось. Дело в том, что платежи можно было осуществить только с карт, открытых в банках США и некоторых стран Европы (Россия в их число не попала). Но это скорее исключение из правил. В дальнейшем проблем не возникало: с помощью Virtual я полгода вносил деньги за Anarchy Online, недавно расплатился за Massive Assault Network.

тавки. Далее для верности я всегда созваниваюсь с магазином и уточняю все вышеперечисленные пункты (чай, не в Америке живем!..). Если все устраивает, договариваюсь о доставке и жду. Просто и удобно. Хотя недостатки тоже есть. И главный из них – у вас нет возможности заранее оценить качество покупаемого продукта, так сказать потрогать его руками – остается лишь довериться продавцу.

Юрий Левандовский
«Все, кроме картошки...»
Интернет-магазины для меня – уже давно основной пункт покупки различных товаров. Конечно, картошку или йогурты покупаю до сих пор на рынке, даже не в универмаге, но вот бытовую, аудио-видео, портативную и другую технику покупать онлайн – одно удовольствие. К примеру, покупал я тут недавно акустические кабели для колонок Chord в магазине Pult.ru (http://www.pult.ru). Был приятно удивлен бесплатной доставкой даже такого неходового товара. А главное, сэкономил кучу времени! Ведь я не ходил по магазинам, не искал, где есть эта редкая штука, просто зашел на сайт, выбрал товар и заказал. Затем со мной связались, спросили, куда и когда доставить. Мне оставалось только дождаться на следующий день курьера и радоваться покупке. Гарантии на товары в интернет-магазинах всегда привозят «родные», так что отличий от обычных магазинов нет вообще, а удобств куча. Не нужно таскать многокилограммовые усилители, искать, где дешевле, ходя по десяткам магазинов. Один недостаток: товар нельзя увидеть вживую. Поэтому, заказав один раз акустику, был несказанно удивлен ее размерами, когда привезли...

Константин Говорун
«О буржуях и сусях»
Лично мне интернет-магазины интересны, прежде всего, как способ купить вещи, не поступающие в продажу в России вообще. Именно поэтому я практически всегда пользуюсь зарубежными торговыми площадками – в первую очередь это неоднократно упоминавшийся мной на страницах журнала Lik-Sang.com (http:// www.liksang.com). Именно там мной были приобретены некоторые ретро-консоли (например, Neo Geo Pocket Color), Flash Linker для GBA (куда более надежный и совершенный, чем модели, доступные в Москве, однако относительно дорогой). Целая куча лицензионных игр для Dreamcast, включая коллекционное издание Sonic Adventure 2 с «золотым» колечком, красивым буклетом и прочими прелестями (всего за $10). А если вспомнить о недавнем увлечении московских анимешников – датчиках для домашней версии танцевального симулятора ParaPara Paradise, то нужно отметить: покупать такие вещи можно только либо в интернет-магазинах (например, http://www.toys-njoys.com/parapara-games.html), либо во время личной поездки в Японию. Чтобы покупать товары за границей, необходимо иметь кредитку (полноценную Visa Classic, либо же виртуальную Интернет-карту). Поверьте – это самый удобный, надежный и универсальный вариант; не стоит пытаться обойтись без нее, используя банковские переводы или же Western Union. И не надо просить ее у друзей – мой опыт показывает, что в случае несовпадения имен получателя товара и владельца карты отправка товара может быть отложена из-за разного рода проверок.

Российскими магазинами я пользуюсь в случаях, когда мне срочно нужен некий товар, который нельзя оперативно приобрести в обычных близлежащих магазинах. Проще говоря, пиццу на http://www.citypizza.ru поздно вечером заказываю, когда кушать очень хочется. А еще суши на http://www. yakudza.ru,



Очень удобно: «Яндекс-Маркет» не только находит нужный товар, но и информирует о разбросе цен на него в онлайновых магазинах Рунета.



Тут мы заказали себе Nintendo DS. Обратите внимание: сайт http://www.liksang.com – гонконгский, однако у него есть интерфейс на русском языке!







ОТКРЫТЫЕ БЕТА-ТЕСТЫ ДЕКАБРЯ

Как и предполагали скептики, лишь десяти процентам счастливчиков из более чем полумиллиона страждущих удалось поучаствовать в ноябрьском «открытом» бета-тесте World of Warcraft. Впрочем, для жителей США, Канады, Новой Зеландии или Австралии еще не все потеряно. У них есть призрачный шанс до выхода игры попасть на один из 40 официальных серверов в качестве бета-тестеров – время от времени их будут набирать через FilePlanet и официальный сайт.

Не стоит вешать нос и россиянам. На форуме Blizzard твердо обещано, что и у европейцев будет возможность (может, как раз в декабре?..) попробовать WoW до его официального появления в магазинах.

Что ж, поверим Blizzard и скрасим ожидание Великого Онлайнового Ролевика тестами не менее востребованных, но все же более дружелюбных к пользователю игр. В которых, кстати, тоже сражаются орки и люди!..

KNIGHT ONLINE

Впервые об открытом бета-тестировании Knight Online мы рассказывали читателям еще в апреле 2004 года. Напомним, что тот бета-тест вызвал столь сильный отклик у онлайновых игроманов, что корейским разработчикам – Terra ICT – пришлось разрабатывать особый загрузчик и переходить на профессиональный способ доведения клиента до пользователя – peer-to-peer закачку. Теперь же выясняется, что это были еще цветочки, и тот массовый психоз в Terra ICT теперь именуют не иначе, как «pre-open beta». А вот настоящий «открытый бета-тест» Knight Online, оказывается, стартовал лишь этой осенью.

С тех пор произошло немало изменений. Например, игра потеряла дефис в названии, а домен сменился с непрестижного http://www.knight-online.com.my на «как-у-всех-солидных-разработок» – http://www.knightonlineworld.com. Все это связано как с феноменальным успехом Knight Online в Юго-Восточной Азии и Японии, так и с предпринимаемой попыткой завоевать рынок MMORPG США и Канады.



Оборона крепости от наступающих орков и драконов. Knight Online явно пытается сыграть с World of Warcraft на опережение.

Случились и куда более существенные перемены, делающие этот бета-тест во многом непохожим на весенний «pre-open beta». В угоду вкусам западных геймеров изменен игровой баланс. Наконец-то в Knight Online может преуспеть одиночка, который ценит ролевой аспект и не переваривает PvP (азиатские игроки, по мнению разработчиков, обожают групповое времяпрепровождение и постоянно выясняют, кто у них круче). Для боев между геймерами появилась особая зона на нейтральной территории, где заодно можно апгрейдить оружие, торговать и так далее.

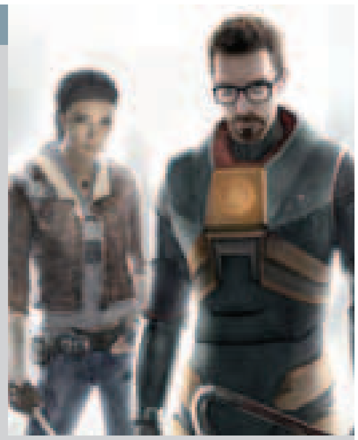


Теперь в Knight Online все разборки между игроками проходят на «нейтральной полосе».

Но главные изюминки Knight Online, к счастью, остались нетронутыми. И приличная графика (само собой – полный 3D, три игровых вида), и возможность править замком или городом, и новейшая система «приключенческих групп», так поразившая в свое время корейских ролевиков. Осмелимся предположить, что российских бета-тестеров привлекут, помимо этого, еще две вещи: непрекращающаяся, сверхмасштабная битва (десятки и сотни персонажей!..) между двумя расами Knight Online. И, конечно же, сами расы – орки и люди. Все hardcore игроманы, кто не забыл Warcraft II и с трепетом ждет WoW, просто обязаны протестировать Knight Online, чтобы хорошенько вспомнить былое и подготовиться к будущему. И самое приятное, каждый желающий может пока без проблем попасть в этот проект. Надо всего лишь скачать 280 Мбайт «американского» клиента (уже запущено 2 сервера в США) и установить его на машину не слабее Pentium III/800 МГц с 256 Мбайт ОЗУ и простеньким акселератором с 32 мегабайтами «на борту». ■


НЕЗНАНИЕ
ОГРАНИЧИВАЕТ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ
ПО ИГРОВЫМ ПРОСТОРАМ?
С НОВЫМ ГОДОМ!
ЭТО НЕ СТРАШНО,
ПОТОМУ ЧТО...
Играй просто!
GamePost
ЗАПОЛНИ И ПОЛУЧИ!
индекс
город
улица
дом
корпус
квартира
фио
ОТПРАВЬ КУПОН ПО АДРЕСУ:
101000, Москва, ГлавПочтамп, а/я 652, GamePost
...НА ПОМОЩЬ ПРИДЕТ
БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ GAMEPOST
И ПОМОЖЕТ СДЕЛАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ВЫБОР
КАТАЛОГ №6 / ЛЕТО 2004
e-shop
GAMEPOST
ТЕЛ.: (095) 928-0360, 928-6089, 928-3574 | WWW.E-SHOP.RU, WWW.GAMEPOST.RU
SONY PLAYSTATION 2
* Более 100 самых лучших игр с описаниями
* Все игровые приставки и периферия к ним
* Предметы одежды и коллекционные акссесуары из коллекции «Товары в Стиле X»
Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574
www.gamepost.ru
GAMEPOST

[PC] HALF-LIFE 2



Во время игры нажмите клавишу ~ (тильда) и в окне ввода читов используйте представленные команды:
sv_cheats 1 – активировать режим ввода кодов;
noclip – режим прохождения сквозь стены;
viewmodel_fov (число) – изменить размер оружия (54 – значение по умолчанию);
impulse 101 – получить все оружие;
maps – вывести на экран сведения о текущем уровне;
firstperson – вид от первого лица;
give # – получить выбранный предмет (вместо значка # введите его название);
God – режим бога;
Notarget – невидимость для противников и NPC;
Map # – загрузить выбранную карту (вместо значка # введите ее номер);
give weapon_shotgun – получить шотган;
Buddha – восстановить здоровье;
mat_fullbright 1 – убрать все тени;
mat_depthbias_normal 1 – возможность видеть сквозь стены;
sv_gravity # – изменить значение уровня гравитации (вместо значка # введите число);
cl_showfps 1 – показать количество FPS;
status – показать информацию об игре;
impulse 82 – получить джип;
impulse 83 – получить мотоцикл на воздушной подушке;
thirdperson – вид от третьего лица;
sv_unlockedchapters # – открыть выбранную главу игры (вместо значка # введите число от 1 до 15);
ai_disable – включить/отключить искусственный интеллект противников и NPC.

[PS2] BURNOUT 3: TAKEDOWN



Для получения некоторых секретных автомобилей вам необходимо набрать определенное количество очков Takedown и Burnout:
Assassin Compact Car – 15 очков Takedown;
Assassin Coupe Car – 60 очков Takedown;
Assassin Muscle Car – 30 очков Takedown;
Assassin Sports Car – 100 очков Takedown;
Assassin Super Car Get – 150 очков Takedown;
Custom Compact Car – 10000 очков Burnout;
Custom Coupe Car – 50000 очков Burnout;
Custom Muscle Car – 25000 очков Burnout;
Custom Sports Car – 100000 очков Burnout;
Custom Super Car – 200000 очков Burnout.
Чтобы покататься на более мощных машинах, вам придется получить определенное количество золотых медалей в режиме World Tour:
Compact DX Car – 4 золотых медали;
Coupe DX Car – 18 золотых медалей;
Muscle DX Car – 10 золотых медалей;
Sports DX Car – 25 золотых медалей;
Super DX Car – 32 золотые медали.

[PS 2] GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

R1, R2, L1, ✕, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑ – получить $250000, полностью восстановить здоровье;
R1, R1, ○, L1, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓ – 4 звезды wanted;
R2, ○, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2 – больше автомобилей на улицах;
→, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1 – светофоры остаются зелеными;
△, L1, △, R2, □, L1, L1 – все автомобили становятся невидимыми;
○, L2, ↑, R1, ←, ✕, R1, L1, ←, ○ – безумное движение;
→, R2, ○, R1, L2, □, R1, R2 – плавающие автомобили;
→, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1 – совершить самоубийство;
R2, L2, R1, L1, L2, R2, □, △, ○, △, L2, L1 – уничтожить все автомобили;
→, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1 – быстрые машины;
○, ○, L1, □, L1, □, □, □, L1, △, ○, △ – время идет быстрее;
R2, ○, ↑, L1, →, R1, →, ↑, □, △ – парящие в воздухе корабли;
R1, R1, ○, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓ – снижение уровня wanted;
↓, ↑, ↑, ↑, ✕, R2, R1, L2, L2 – бешеные пешеходы;
R2, R1, ✕, △, ✕, △, ↑, ↓ – пешеходы носят оружие;
△, ↑, →, ↓, □, R2, R1 – время идет медленнее;
○, ○, L1, ○, ○, ○, L1, L2, R1, △, ○, △ – получить танк.

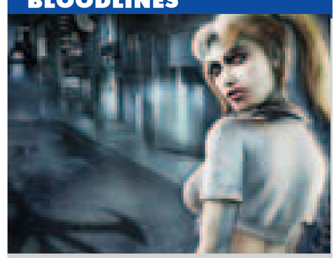


[PC] NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Все представленные коды вводятся перед созданием профайла в главном меню игры:
Wannacapone – машина Аль Капоне;
Regmybank – получить $200 в режиме Career Mode;
Ordermybaby – получить $1000 в Career mode, открыть Nissan Skyline and Mazda RX-8 в режиме Quick Race;
Yodogg – получить машину Snoop Dogg;
Opendoors – получить машину The Doors;
needperformance2 – открыть Performance Upgrades Tier 2;
gimmevisual2 – открыть Visual Upgrades Tier 2;
needmybestbuy – открыть Best Buy Sponsor Vinyl;
gottahavebk – открыть Burger King Sponsor Vinyl;
gotmycingular – открыть Cingular Sponsor Vinyl;
gottaedge – открыть Edge Sponsor Vinyl;
goforoldspice – открыть Old Spice Sponsor Vinyl;
needperformance1 – открыть Performance Upgrades Tier 1;
gimmevisual1 – открыть Visual Upgrades Tier 1.



[PC] VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES



В командной строке исполняемого файла добавьте строку - console added. Во время игры вызовите консоль с помощью клавиши ~ (тильда). Используйте читы:
God – режим бога;
giftxp # – получить выбранное количество очков xp;
give item_a_xxxx – получить броню выбранного типа;
give item_w_xxxx – получить оружие выбранного типа;
freecasting – играть без потери крови.

[PS2] BLOODRAYNE 2

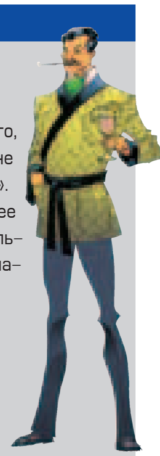


Все приведенные коды вводятся во время игры в режиме паузы, либо в меню Extras.
Cargo Fire Imp Kak – увеличить Carnage Points;
Late Nurture Qweef Super – увеличить Gun Experience;
Blank Ugly Pustule Eater – открыть все специальные приемы;
Blue Green Purple Imp – «заморозить» противников;
Uber Taint Joad Durf Kwis – режим бога;
Ugly Dark Heated Orange Quaff – бесконечное оружие;
Pimp Reap Dark Dark Muse – бесконечная ярость;
Bone This Curry Vote – открыть все комбо-удары;
Whiskey Fake Kablow Shoot – открыть все оружие.

[PC] THE INCREDIBLES

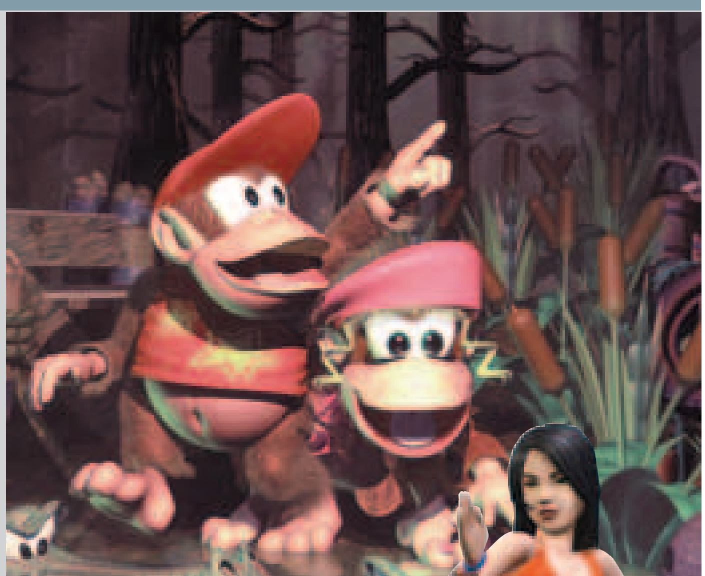
Во время игры нажмите клавишу [ESC], зайдите в Secrets Menu и активируйте следующие команды:
HI – показать вступительный ролик;
GAZERBEAM – получить взрывчатку;
SMARTBOMB – уничтожить всех персонажей на экране;
SHOWTIME – режим неуязвимости;
EINSTEINIUM – режим больших голов;
DANIELTHEFLASH – увеличить скорость бега;
BWTHEMOVIE – эффект замедления времени.

[PC] EVIL GENIUS



Во время игры введите команду humanzee, чтобы получить доступ к режиму ввода кодов. В подтверждение того, что вы все сделали правильно, на экране появится надпись «Mission Succsessful». Вам останется выйти из игры и начать ее заново. После этого вы сможете воспользоваться указанными комбинациями клавиш, активирующими читы.
[CTRL] + [S] – установить взрывчатку;
[CTRL] + [C] – получить 100000 $;
[CTRL] + [O] – все предметы;
[CTRL] + [M] – устроить полный хаос;
[CTRL] + [T] – все ловушки.

[GBA] DONKEY KONG COUNTRY 2



На экране ввода паролей напечатайте один из представленных читов:
Freedom – открыть все этапы игры;
Onetime – получить доступ к музыкальным трекам;
Credits – посмотреть финальные титры;
Richman – начать игру с 10 банановыми монетами;
Helpme – начать игру с 15 жизнями;
Wellrich – начать игру с 50 монетами;
Weakling – начать игру с 55 жизнями.

[PC] THE SIMS 2



Во время игры нажмите одновременно клавиши [CTRL] + [SHIFT] + [C], чтобы вызвать окно консоли. Теперь можете вводить читы:
Kaching – получить 1000$;
vsync (on/off) – активировать/деактивировать режим vsync;
help – вызвать список доступных команд;
StretchSkeleton – сделать своих подопечных выше ростом.

Жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на golovin@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН_WREN@GAMELAND.RU

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

СКАЗКА НА НОЧЬ

Подробное описание игры «по шагам» заняло бы страниц двадцать, не меньше. К тому же большая часть элементов загадок очевидны, рассказывать о тактике борьбы с каждым видом врагов отдельно также нет смысла. Я постараюсь привести общие принципы прохождения игры – вам это поможет быстрее освоиться и справиться с ней самостоятельно.

■ В самом начале игры на экране появляются подсказки, которые помогут освоиться с системой комбо на базовом уровне. Их можно проигнорировать – в таком случае они будут надоедать вам очень долго и «не в тему». Поэтому рекомендуем выполнить все предлагаемое вам на палубе корабля. Как только сделаете это – двигайтесь в его левую часть. В схватке с боссом не забывайте блокировать вражеские комбы целиком, иначе рискуете глупо попасться на их последние удары.

■ Вы быстро заметите, что игровая механика не претерпела принципиальных изменений по сравнению с The Sands of Time. Все новые приемы и фичи – лишь надстройки над ней. Соответственно, большую часть игры можно пройти, не выполняя сложные серии ударов, не нанося удары с отскоком от колонн или стен. Не пользуясь дополнительным оружием. Однако есть ситуации, где новые приемы либо очень упростят жизнь, либо являются единственным способом добиться победы. Обычно в этих случаях о вашем существовании вспоминает tutorial, выдающий вдруг совет. Обязательно пользуйтесь им! Хороший пример – вторая встреча с Шади (Shahdee), где она натравливает на вас четырех монстров. Потери жизненной энергии неминуемы, если только вы сразу же после получения управления не выполните рекомендованную комбу. Она будет продемонстрирована в режиме slow-motion, враги красиво разлетятся в разные стороны, и затем их можно будет добить обычными приемами. Другой удачный пример – ситуация, когда принц стоит на узком бруске, висящем над пропастью, а на него пытается напасть девушка в красном. Tutorial вдруг вспоминает о существовании кнопки «крест» (банальный прыжок). Казалось бы, зачем? А затем, что, как только нажмете на нее, враг ринется вперед, промахнется и откроется для ответного удара. Быть может, в первый раз получится обойтись и своими силами, но стоит запомнить рекомендации – в следующий раз их уже может и не быть. Например, в схватке с первым боссом есть предусмотренная сюжетом сцена, когда принц и его оппонент скрестили мечи и каждый пытается оттолкнуть своего соперника, чтобы получить преимущество. В этот момент игра рекомендует быстро нажимать кнопку удара, но в аналогичных ситуациях в дальнейшем – уже нет, хотя действовать надо точно так же.

■ Следует запомнить одно простое правило: если в бою у вас что-то не получается, срочно меняйте тактику. Prince of Persia – не из тех игр, где важную роль играет тайминг, либо же скорость нажатия на кнопку удара. Если противник блокирует все атаки, попробуйте схватить его или нанести удар в прыжке. Напротив, если какой-то один прием «прошел» однажды, можно повторять его снова и снова – это наиболее эффективное решение.

■ Такое же правило есть и для решения пазлов. В случае, когда вы прыгаете на стену с тем, чтобы затем от нее оттолкнуться и добраться до нужной платформы, а отскочить почему-то не получается, не надо повторять действие раз за разом. Скорее всего, вы либо неверно рассчитали расстояние, либо стена не подходит для таких действий. Движок игры очень либерально относится к времени нажатия на клавишу – делать это точно в момент касания с нужным объектом совсем необязательно. Цепляется руками за края платформ принц тоже автоматически.

■ В Prince of Persia: Warrior Within, как и в первой части, немало загадок в духе «дана комната с очень сложной архитектурой, в ней есть запертая дверь». Обычно от геймера требуется забраться в, казалось бы, недоступное место и нажать на кнопку или повернуть рычаг. В самом начале камера плавно облетает комнату – в этот момент необходимо обязательно понять, как же выглядит ваша цель. Каких-то скрытых замаскированных плит, скорее всего, не будет – вам нужна большая красная кнопка размером с самого принца, либо нечто столь же заметное. Важно понимать, что в «Принце» вообще нет лишних платформ, карнизов и прочих доступных для использования элементов уровней. Если вы видите, что куда-то можно идти, почти наверняка именно туда идти и надо. Исключение – места, где лежат сундуки с артом, а также пути к искомым запертым дверям. Если непонятно, куда ведет проход, обратите на него осо-



«У нас в Персии принято встречать врага лицом к лицу» – говорит принц в одной сцене. А спустя пару часов понимает: сзади атаковать правильнее.



Когда камера начинаетплавно облетать комнату, демонстрируя все ее особенности, будьте особенно внимательны. Иначе рискуете застрять надолго.



Забежав на стену и нажав на кнопку, принц избавился от лишнего противника. Правильная тактика!

бое внимание, не пропускайте – скорее всего, там тоже есть нечто важное.

■ Пользуясь Песками времени для переигрывания заваленных прыжков или боев, помните, что они расходуются дискретно. Неважно, на одну секунду назад вы вернулись, на пять или же вовсе нажали на кнопку случайно. Поэтому не надо экономить – вы рискуете «не докрутить» до безопасного момента и бездарно погибнуть во второй раз.

■ Не стоит игнорировать возможность метать дополнительное оружие. Хотя вы его и теряете, у вас все равно остается арсенал связок с одним лишь мечом. Брошенный кинжал или топор частично наводится автоматически, поэтому попасть во врага очень просто. Энергии он отнимает тоже немало, да и инициатива переходит в ваши руки – можно подбежать и добить гада. Такая тактика особенно полезна в конце локации, когда принцу осталось два-три удара до гибели и надо дотянуть до сейва.

■ При встрече с противником (кроме боссов) у вас всегда есть пара секунд форы, во время которых полезно выполнить подходящую серию атак. Велика вероятность того, что принц перейдет в режим slow-motion и эффектно разнесет гада на куски. Если же промедлить, то враги окружат с разных сторон, начнут по очереди наносить удары, и выбраться из ситуации с наименьшими потерями будет непросто.

■ Хотя tutorial и не говорит ни о чем подобном, в бою с несколькими врагами одновременно лучше всего быстро жать кнопку атаки (одну из них), последовательно поворачивая аналоговый рычажок в сторону каждого из противников. Принц нанесет по каждому удары оружием или ногами, оттолкнув тем самым их назад и дав возможность уйти в сторону и продолжить атаку из более удачного положения.

■ Как и в Sands of Time, в Warrior Within есть секретные коридоры, где можно увеличить запас жизненной энергии, преодолев особо зловредные ловушки. Первый из них встретится после финальной встречи с Шади. В конце коридора вы найдете на стене символ, к которому надо приложить ваш медальон. При этом все ловушки деактивируются, и вернуться назад можно будет без особых проблем.

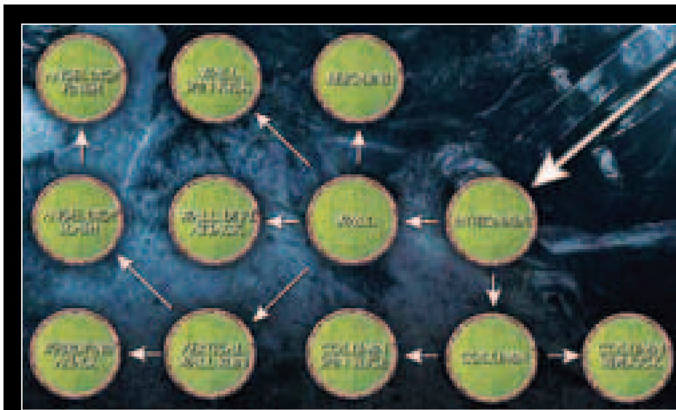
■ Если в комнате есть шипы, активируемые нажатием плиты, то крайне рекомендуется заманить туда врагов. Вообще, полезно использовать ловушки против врагов; выгодно избавиться от второго меча для того, чтобы получить возможность делать броски. Вот только Песок времени с трупа противника, упавшего в пропасть, забрать не получится. А иногда это жизненно необходимо. Ирония в том, что враги, встречающиеся во время решения логических задачек, скорее помогают геймеру, чем мешают ему. Ведь переиграть неудачный прыжок можно только возвратом назад во времени, а для этого необходимо иметь под рукой нечто, из чего «выбивается» искомый Песок.

■ Выпущенная пиратами до релиза игры версия аналогична той, что была предоставлена журналистам. Хотя она и может считаться полной (пройти можно, весь контент есть), все же отличается нестабильностью работы. Иногда пропадают подсказки. Если часто возвращаться назад, на уже пройденные локации, то таинственным образом исчезают монстры и даже боссы на новых. При выборе пункта Retry на экране Game Over игра может отказаться работать – далее придется перегружаться и делать Load Game. Так что если у вас наблюдаются все эти глюки, – отправляйтесь в магазин и покупайте нормальную европейскую легальную версию.

■ Новые мечи герой получает на берегу (вторая локация), у входа в замок, в тронной комнате (вторая встреча с Кайлиной), перед башней Vege tower и перед битвой с последним боссом. ■

ВСЕ КОМБО НА ОДНОЙ КАРТИНКЕ

ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ ФАЙТЕРОВ



Как я уже писал, в Prince of Persia: Warrior Within связок ударов не меньше, чем в ином файтинге. Издатель подготовил удобное наглядное пособие для геймеров – его можно найти на нашем диске, либо по адресу http://www.princeofpersiagame.com/uk/features.php. Видно, что в игре есть несколько вполне самостоятельных классов приемов – связки ударов одним или двумя мечами, захват (может быть продолжен, например, воровством чужого оружия), прыжок (за ним обычно следуют два удара в воздухе и добивание лежащего противника, но есть и другие варианты). Отдельного внимания заслуживают атаки, использующие колонны и стены. Они обладают высокими скоростными характеристиками и могут застать врасплох противников, которые обычные удары избегают, либо оперативно блокируют. Чуть более продвинутые приемы – контратаки после успешного блока, а также те, что используют возможность ускорения времени – пригодятся где-то в середине игры.

НЕСТРАШНЫЕ БОССЫ

СИЛЬНЫЕ, НО ПРЕДСКАЗУЕМЫЕ

Императрица Времени, равно как и Шади, могут оказаться серьезным противником, но только в случае, если геймер не умеет грамотно блокировать атаки. Схема схватки очень проста. Нужно нанести стандартную трехударную комбу, затем откатиться назад. Если босс наносит один сильный удар, то по его завершении можно подбежать и атаковать ее еще раз. В случае, когда он использует длинную связку, дождитесь ее окончания и поступайте так же. Не успели откатиться? Зажмите блок и терпеливо ждите, а затем все же откатывайтесь. Переходить от блока непосредственно к атаке не стоит – можете нарваться на начало следующей связки. В случае с Императрицей дело могут осложнить призываемые ей демоны, однако они передвигаются медленно, и с ними легко разобраться, используя приемы с прыжком. При необходимости пользуйтесь Песком времени, его запасы можно пополнить прямо в комнате с боссом.



В таких сценах не забывайте быстро-быстро давить на кнопку удара, иначе рискуете потерять остатки жизненной энергии.

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР_IV@GAMELAND.RU

КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ 2

КАК ПОКОРИТЬ ГАЛАКТИКУ?

Основное достоинство «Космических Рейнджеров 2» заключается в неповторимости игрового мира. Сколько бы раз вы ни начинали игру заново, вам не повстречаются одинаковые корабли и даже звездные системы. Более того, не предусмотрено никакого руководства к действию или обязательных заданий – вы вольны поступать, как угодно. Если от такой свободы у вас закружилась голова, предлагаем несколько советов, как легко заработать деньги, с умом их потратить и, конечно же, вновь спасти мир.

ПЕРВЫЕ ШАГИ

При создании персонажа учитывайте, что плохие отношения с другими расами со временем влетят в копеечку. Причем «договариваться» придется с каждой из планет в отдельности. Не забудьте и о том, что незащищенный «зеленый» рейнджер может стать легкой добычей для пиратов и даже собственных коллег. Исходя из этого имеющий новейшее оборудование феянский военный корабль является оптимальным выбором для новичков. Кроме того, у феян прекрасная репутация. А отсутствие денег – не такая уж большая проблема...

Важно сразу решить, кем вы хотите стать и как собираетесь играть. Для получения всех навыков понадобится 170000 очков, а это – десятки лет (слава богу, не реальных) упорной работы. Так что советую изучить таблицу и заранее составить «программу обучения» для своего протагониста. Все умения, к тому же, можно разбить по парам, в зависимости от специализации рейнджера.

«**Точность**» и «**Маневренность**» – боевые навыки. Влияют на вероятность точного попадания и умение уклоняться от вражеских атак соответственно. «Стоят» немало, а достойных противников в начале практически нет. Этот набор рекомендуется лишь идейным пиратам.

«**Техника**» сокращает износ оборудования и, как следствие, расходы на ремонт. Кроме того, рост этого умения позволяет контролировать большее число исследовательских зондов. В начале пригодится лишь экономным торговцам, уже имеющим соответствующий навык. Последний позволяет про-



КОРАБЛЬ КОСМИЧЕСКИЙ СТАНДАРТНЫЙ. РУКОВОДСТВО ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ.

1 Пять оружейных слотов. Возможна установка ракетного, лучевого и осколочного вооружения.
2 Система движения. Двигатель определяет скорость движения и максимальную дальность гипер-прыжков. Также необходим топливный бак.
3 Система отслеживания. Радар позволяет видеть на мини-карте чужие корабли и их характеристики. Сканер дает полную информацию о корабле.
4 Дополнительное оборудование. Ремонтный дроид каждый ход восстанавливает обшивку корабля. Защитное поле – важнейший прибор, блокирующий определенный процент ущерба. Захват позволяет подбирать предметы из космоса.
5 Слоты для артефактов. Корпуса с несколькими такими «ячейками» встречаются нечасто.
6 Трюм. Здесь хранится все, что вам заблагорассудится взять на борт.
7 Панель загруженных в корабль программ. Они позволяют общаться с роботами или удаленно воздействовать на вражеские корабли.

Сводная таблица навыков

Точность	Маневренность	Техника	Торговля	Обаяние	Лидерство
+20% /1800 очков	+20% /1800 очков	+10% и 2 зонда/1600 очков	20% цены/1600 очков	+20% /1200 очков	+1 корабль/1200 очков
+40%/3800 очков	+40%/3800 очков	+20% и 3 зонда/3400 очков	40% цены/3400 очков	+40% /2600 очков	+2 корабля/2600 очков
+60%/6200 очков	+60%/6200 очков	+30% и 4 зонда/5400 очков	60% цены/5400 очков	+60% /4200 очков	+3 корабля/4200 очков
+80%/9200 очков	+80%/9200 очков	+40% и 5 зонда/7800 очков	80% цены/7800 очков	+80% /6000 очков	+4 корабля/6000 очков
+100%/13000 очков	+100%/13000 очков	+50% и 6 зондов/10800 очков	100% цены/10800 очков	+100% /8000 очков	+5 кораблей/8000 очков

давать товары за все больший процент от реальной стоимости.

«**Обаяние**» – самый дешевый и важнейший навык в начале игры. Улучшает отношение окружающих и не раз может спасти вам жизнь. Но главное, это умение увеличивает размер вознаграждений за выполненные задания. А «лидерство» позволит брать под свое командование других рейнджеров, избавляя вас от грязной работы.

После того как вы освоитесь в игре перед вами встанет вопрос: «Как зарабатывать деньги?» Ведь все остальное можно купить.

КАК СТАТЬ МИЛЛИОНЕРОМ

На первых порах любого рейнджера манит «большая дорога». Пострелять всегда охота. Однако бухгалтерия быстро ставит крест на пиратской романтике. Ненависть правительств и расходы на ремонт при отсутствии стартового капитала и мощного корабля – не лучшее начало карьеры.

Самый очевидный способ разбогатеть – торговля. Честным торговцам можно хоть сразу «переезжать» в космический Бизнес-центр. За умеренную плату они получат там рекомендации по ведению дел в отдельной системе или даже во всей галактике. Занятие простое и оттого занудное до одурения: покупать дешевле, продавать дороже и быстро реагировать на планетарные катастрофы, вроде эпидемии или голода.

Есть, впрочем, уловки. Сев на планету, освободите трюмы и скупите всю имеющуюся контрабанду – оружие и наркотики. Затем просто ждите, наблюдая воочию действие законов спроса и предложения. Через некоторое время дефицит взвинтит цены и вы неплохо заработаете, даже не взлетая с планеты! Но учтите, что контрабандистов не любят, и, скорее всего, выручкой придется поделиться с правительством.

Не забывайте и про кладоискательство. На любую необитаемую планету можно высадить заранее приобретенных исследовательских дроидов, которые со временем обязательно найдут там что-нибудь интересное. К сожалению, под этим понимается в основном дешевое оружие и мелкие партии контрабандных товаров. Но в начале игры и это неплохо.

Самый простой, эффективный и интересный способ заработать – выполнение спецзаданий правительств. Правда, заказы на убийства будут поступать крайне редко, причем вы всегда можете отказаться, если не уверены в себе. С вами нередко будут расплачиваться государственными наградами и ценными артефактами. А это дороже денег!

Так что прежде всего сконцентрируйтесь на прокачке обаяния. Доведя навык до 100%, вы можете рассчитывать на вознаграждения до 200000 кредитов! Но для этого придется выполнять задания на повышенной сложности, поэтому запомните – рейнджера кормят ноги... точнее, гипер-двигатель. Рецепт быстрого обогащения прост. На полученные деньги покупайте (насилие – не наш метод!) у пиратов «ноды» и сдавайте их в Рейнджерский Центр. Ваша цель – обменять их на микрочип первого уровня, увеличивающий дальность прыжка на 20 парсек. Установив его на мощный двигатель (ищите нужные товары в окне информации!), можно в два прыжка облетать галактику и зарабатывать миллионы буквально за час.

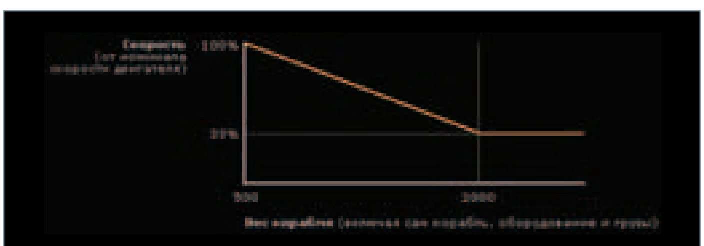
КОРАБЛЬ МЕЧТЫ

Система корабельного оборудования стала во второй части игры на порядок сложнее. Корпуса теперь различаются как по классу, так и по производителю. Но вообще-то все предельно просто. Необходимо решить, кем вы будете играть, и в соответствии с этим выбирать оборудование. Пиратские корпуса ориентированы только на огневую мощь, торговые суда практически беззащитны, но могут перевозить огромные грузы, а рейнджерские корабли являются образцом баланса. Но кроме десятков базовых моделей существуют еще и уникальные серии. Каждая из них обладает своими достоинствами и появляется по истечении определенного срока от начала игры. Рано или поздно на одной из планет появится корабль вашей мечты. Главное, не забывайте пользоваться «Информацией».

Единственное серьезное различие типов кораблей – возможность установки на них микрочипов или артефактов. Каждый из них предназначен для модификации конкретных устройств определенных производителей, так что на поиски порой уходят годы. Микрочипы раз и навсегда имплантируются в устройства, улучшая их характеристики. Порой имеет смысл немного подождать, чем потратить дорогой чип на апгрейд дешевой вещицы.

Артефакты – отдельная тема. Они устанавливаются в специальные слоты и некоторые из них способны даже менять конструкцию корабля. Их поиск – самое увлекательное занятие в игре. Чтобы оно стало еще и самым простым, можете ознакомиться со списком наиболее ценных реликтов космоса:

- Антигравитатор – устройство, создающее вокруг корабля пузырь, в который нагнетается отрицательная кинетика по принципу Гнука-Эйнштейна. Внутри пузыря константы массы и объема искривляются, уменьшая фактическую массу корабля.
- Армс – стационарный комплект для быстрого переоснащения слота генератора защитного поля. Включает в себя универсальные коннекторы для пары орудийных турелей.
- Артефактор – переходник для подключения артефактов. В его схеме используется принцип кристаллического инвертирования сигнала, поэтому он позволяет подключить три артефакта вместо одного дроида.
- Вжик – экспериментальный киборг с интеллектуальной матрицей вжика (гаальского насекомого). Полностью повторяет его поведение, а именно – кладку яиц. Роль яиц у киборга выполняют термические заряды, которые он откладывает в осколочные снаряды, тем самым увеличивая их мощь.
- Гипергенератор – уникальное дополнение для двигателя. Генерирует низкочастотный импульс, который вызывает колебания пространства и переносит носитель в гипертоннель. Это позволяет совершать прыжки до 40 парсек, независимо от характеристик двигателя. Имеет большой коэффициент износа.
- Младший дроид – облегченный вариант основного дроида, при помощи специальной системы синхронизации подключаемый к общему кабелю. Работает вместе с основным дроидом, увеличивая в результате скорость ремонтных работ на корабле.
- Железные жупи поселяются на обшивке корабля и после внесения питательного раствора начинают выделять жупинум – особое вещество, придающее обшивке прочность и эластичность. Колония контролируется и пополняется маткой.
- Кварковая бомба – крайне дорогое устройство, начиненное невероятно разрушительной смесью. Бомбу следует выбросить из корабля, максимально отдалиться и взорвать одним выстрелом. Чрезвычайно эффективна против больших скоплений доминаторов.
- Локализатор взрывной волны – при попадании отводит энергию выстрела на внешнюю поверхность вражеского корабля, чтобы при возможном взрыве пострадало как можно меньше оборудования.
- Нанитоиды – это интеллектуально развитые миниатюрные роботы. При помощи уникальной программы они способны ремонтировать даже неизвестные им предметы. Постоянно самообучаются и совершенствуются.
- Обливионный коннектор – несколько тысяч наномодулей келлероидов, встроенных в специальную сетку. Сетка распределена по поверхности двигателя и реставрирует его стенки при износе. Даже в режиме форсажа срок работы двигателя продлевается в несколько раз.
- Отморозки – сверххолодные бактерии. Живут на любой теплой поверхности. При помещении колонии на двигателе, стараются охладить его, тем самым стабилизируя скорость корабля в жарком бою.
- Проглот – раздвижной механический энергоабсорбент, потребляющий большое количество энергии. Лучшее применение – подключение к генератору защиты корпуса. Поглощает попадания от энергетического оружия, тем самым сводя ущерб к нулю.



У кораблей, общий вес которых превышает 500 тонн, начинает падать скорость, согласно этому нехитрому графику.



Ракетные установки обладают наибольшим радиусом стрельбы. Поэтому, перейдя на ручное управление, можно без труда уничтожить большинство вражеских пушек.

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР_IV@GAMELAND.RU

- **Протон** – дополнение к энергетическому блоку. Встраивается в механизм распределения энергии защитного поля и, используя часть этой энергии, активирует дополнительный слот для орудийной турели.
- **Пси-ускоритель материи** – при помощи собственного мощного сознания позволяет двигателю использовать физические законы пси-пространства. Реализуя некоторые из этих законов, двигатель существенно увеличивает скорость движения.
- **Пятерик** – мощный энергетический модуль для накопления заряда. Взаимодействует с генератором боевого импульса и накапливает в себе заряд. При достижении критической силы заряд объединяется с текущим выстрелом и происходит мощнейший удар.
- **Ракетанг** – система наномеханизмов, которые покрывают поверхность корпуса тонкой управляемой плазмоуритановой пленкой. Их уникальность в том, что они определяют место попадания ракеты и мгновенно укрепляют броню в нужном месте.
- **Сопланатор** – самораспаковывающийся комплект дополнительных сопел, которые подключаются за счет двух неиспользуемых орудийных отсеков. Благодаря более свободному выбросу энергии в космическое пространство скорость корабля увеличивается.
- **Транклюкатор** – уникальное автономное устройство, предназначенное для защиты хозяина. При выбросе его в космос транклюкатор активируется и следит за происходящими вокруг событиями. Если хозяину, по мнению транклюкатора, угрожает опасность, он обрушивает на врага всю свою огневую мощь. Обладателям таких устройств не страшен сам черт, потому что транклюкатор никогда не подводит.
- **Черная жижа** – смесь, полученная учеными древности. Способ приготовления черной жижи безвозвратно утерян, но несколько порций этого вещества до сих пор находятся в Галактике. Помещенная в топливный бак жижа действует, как катализатор – количество топлива постепенно увеличивается.
- **Эриметр** – фокусирует луч захвата, благодаря чему его направленность резко сужается, а КПД увеличивается. В итоге луч захвата может притягивать предметы с массой больше расчетной.

** – Все определения артефактов лежат на совести разработчиков.*

ТРУБА ЗОВЕТ

За пересчетом нулей на банковском счете не стоит забывать и о своих прямых обязанностях. Не пытайтесь спасать мир в одиночку и вычищать системы от доминаторов – это сизифов труд. Ваша первоочередная задача – поставлять на научные базы обломки вражеских кораблей, ускоряя тем самым стратегические исследования. Кроме того, поставив дело на поток, на этом можно неплохо зарабатывать. Уничтожая роботов, вы будете получать новые звания, а также оборудование и боевые программы в придачу.

Естественно, в ближайшие 50 лет вам не светят единоличные победы над доминаторами. Поэтому, решив повоевать, отправляйтесь на военную базу, дабы узнать последние фронтовые сводки. Если никаких операций не проводится, вы можете заказать (за отдельную плату, конечно) их сами. Алгоритм войны предельно прост: организовываем атаку на захваченную врагом систему, побеждаем (ну постарайтесь уж) противника, собираем трофеи. Затем летим в систему, где есть пиратская и исследовательская базы, сдаем оборудование ученым и забиваем оставшееся место «левыми нодами». Потом двигаемся в Рейнджерский центр и обмениваем последние на уникальные микрочипы. Повторить придется не менее сотни раз.

Внимание! На войне можно отлично заработать и без единой пушки! Летите в освобождаемую систему и по окончании боя приземляйтесь на главную планету (обычно самая большая). Вам тут же предложат возглавить наземную операцию по ее зачистке. Для этого не нужно ни корабельного вооружения, ни навыков; и вы не потратите на это ни минуты игрового (!) времени. Но чем дольше вы будете сражаться с доминаторами, тем больше денег заработаете. Суммы поистине баснословны!



Пройдите мимо его основных сил проивника по касательной. Тогда вражеские корабли растянутся в линию, и вы сможете уничтожать их по очереди.

«ЧЕСТНЫЕ» ЧИТЫ

Во вторую часть игры почти полностью перекочевала и система кодов. Правда, они подчиняются определенным правилам. Каждый из них имеет свою стоимость, выражаемую в днях. Чтобы использовать один из кодов, придется играть честно (то есть без читов) весь указанный срок. Например, для получения «на халяву» 100000 кредитов надо быть порядочным рейнджером целых 300 дней. Для каждого из нижеприведенных кодов надо, зажав связку SHIFT + CTRL (!), набрать указанное слово.

Добавить в магазин практически бесплатную пушку
Находясь на планете, наберите LowCostWeapon
Стоимость: 20
*Несмотря на цену, это один из сильнейших кодов в начале игры. Оружие генерируется случайно, поэтому можно получить любое желаемое вооружение за бесценок.

Починить все оборудование на корабле
Находясь на солнце, наберите Repair
Стоимость: 40

Призвать в систему корабли доминаторов
Находясь в космосе, наберите KlissanCall
Стоимость: 20

Получить 1000 очков рейнджера
Находясь на базе рейнджеров, наберите RangerPoints
Стоимость: 150

Добавить в магазин крутую пушку
Находясь на планете, наберите CoolWeapon
Стоимость: 100

Получить 10000 кредитов
Находясь где угодно, наберите Money
Стоимость: 40

Получить 100000 кредитов
Находясь где угодно, наберите HugeMoney
Стоимость: 300

Сбросить весь груз с ближайшего корабля
Находясь в космосе, наберите Drop
Стоимость: 60

Уменьшить вес всего оборудования вдвое
Находясь в космосе, наберите Paking
Стоимость: 300

Получить от ученых хорошее оборудование
Находясь на научной базе, наберите KlissanItem
Стоимость: 160

Стать пиратом на 100% и увеличить силу всех пушек на 10-20 единиц. Отношение всех планет ухудшится на 60%.
Находясь на пиратской станции, наберите WeaponStrength
Стоимость: 200

Создать вокруг корабля 10 мощнейших бомб
Находясь в космосе, наберите 10Bomb
Стоимость: 140

Создать в данной системе случайную базу
Находясь на планете, набрать наберите RndBase
Стоимость: 30

Открыть неизвестный сектор на карте
Находясь на пиратской станции, наберите OpenMapSector
Стоимость: 20

Удвоить радиус стрельбы оружия, продаваемого во всех пеленгских магазинах. Отношение всех прочих рас уменьшится на 50%.
Находясь где угодно, наберите PelengSurprise
Стоимость: 100

Полностью починить и увеличить на 30% размер корпуса
Находясь в космосе, наберите SuperHull
Стоимость: 250

Заставить все транспорты, лайнеры, дипломатов и пиратов ненавидеть рейнджеров
Находясь в космосе, наберите HateRangers
Стоимость: 10

Создать по пирату в каждой свободной от доминаторов системе
Находясь на пиратской базе, наберите Pirates
Стоимость: 100

Выбрать любой квест
Находясь где угодно, нажать SHIFT + CTRL + Livebook

Выбрать любое планетарное сражение
Находясь где угодно, нажать SHIFT + CTRL + Robotrumble

Активировать аркадный режим
Находясь где угодно, нажать SHIFT + CTRL + Fastfingers

ПОСЛЕДНИЙ ШТРИХ

В последней наземной операции по уничтожению главного процессора Терронов обратите внимание на круглое помещение в центре карты. Развернув камеру на юг, вы обнаружите дверь в маленькую комнату. Приведите туда робота-самоубийцу со 100% жизни и взорвите его. Когда дым рассеется, перед вами предстанет тайная доска почета комсомольской ячейки Доминаторов... Шутка. Знакомьтесь с разработчиками и отправляйтесь в последний бой! ■

САМЫЙ МОЩНЫЙ ПЕНТИУМ

Обновилась линейка процессоров Intel Pentium 4 – новым флагманом в ней стал чип с частотой 3.8 ГГц. Он основан на ядре Prescott (технология 90 нм), обладает встроенной кэш-памятью объемом 1 Мбайт и работает на частоте системной шины в 800 МГц. Данная модель является, вероятно, одной из последних в «четвертой» серии. Вряд ли, конечно, Intel откажется от столь раскрученного имени, но покорять частоту в 4 ГГц будет чип уже с совершенно другой архитектурой. Официальная цена этого монстра в партиях от 1000 штук составляет $637, сейчас же в Японии эти процессоры продаются по $700-$750. Сколько будет стоить новый P4 в российской рознице, сказать трудно – все зависит от того, как скоро он доберется до столичных магазинов. ■



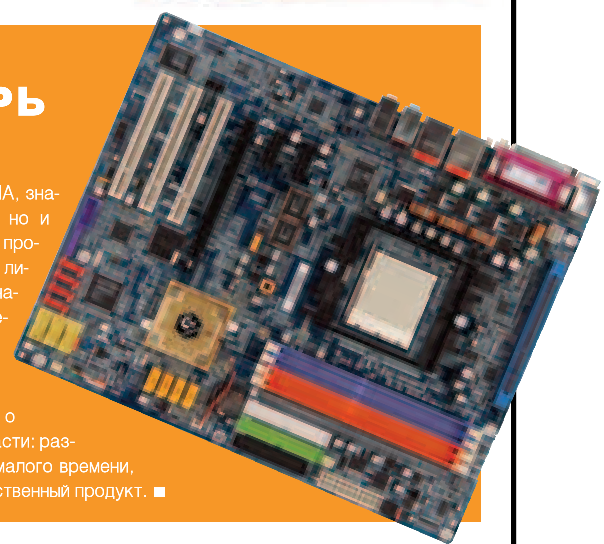
ШИРОКАЯ ФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ В МИНИАТЮРНОМ КОРПУСЕ

Creative, ведущий производитель мультимедийного оборудования для ПК, порадовала общественность новым mp3-плеером под названием MuVo N200. Его отличают компактные размеры – 33x65x13 мм, большой объем встроенной флэш-памяти (до 1 Гбайт) и длительное время работы без подзарядки (более 16 часов). Также стоит выделить возможность прямой записи аудиоданных с любого носителя через линейный вход. Интересными выглядят и розничные цены на MuVo N200, продажи которого должны начаться уже в самом ближайшем будущем, – $120 за младшую модель в 128 Мбайт, $147 за 256 Мбайт, $199 за 512 Мбайт и $253 за 1 Гбайт. ■



NFORCE ДЛЯ PENTIUM – ТЕПЕРЬ ВОЗМОЖНО!

Как стало недавно известно, компания NVIDIA, знаменитая не только своими GeForce'ами, но и весьма неплохими системными чипсетами для процессоров AMD, получила от Intel долгосрочную лицензию на технологию QPB. Это фактически означает выдачу разрешения на производство чипсетов для процессоров Intel. Слухи об этом появились довольно давно, но официальные лица до последнего времени все категорически отрицали. Сложно сказать, как скоро мы узнаем о первых результатах труда NVIDIA в данной области: разработка набора системной логики требует немалого времени, особенно если задаться целью выпустить качественный продукт. ■



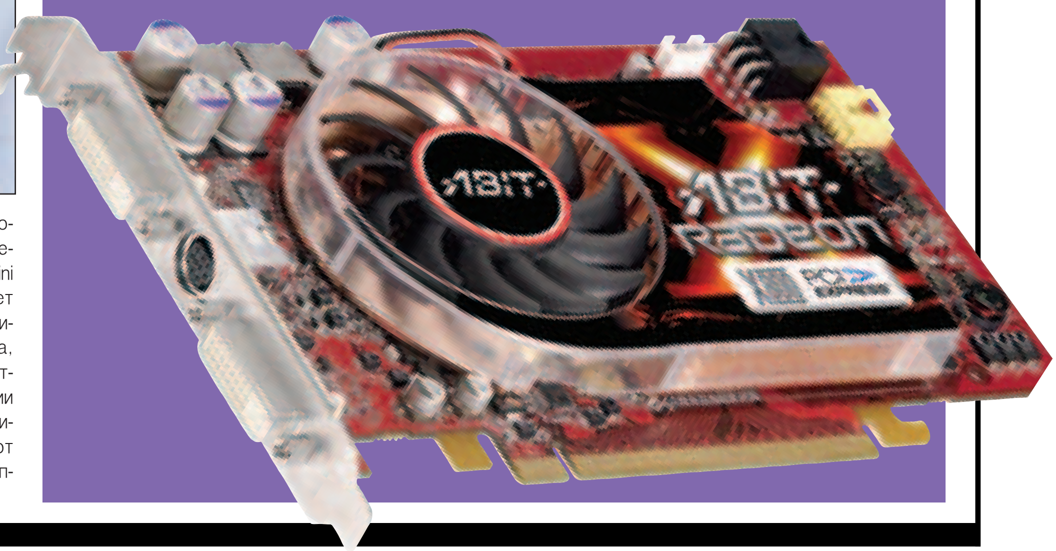
ПОРТАТИВНЫЙ НАКОПИТЕЛЬ IOMEGA



Известная в прошлом своими ZIP-дисководами компания Iomega анонсировала необычное устройство хранения данных – Mini Hard Drive. Название новинки полностью дает понять, что оно собой представляет: это миниатюрный жесткий диск формата 1.8 дюйма, облаченный в небольшой алюминиевый футляр. Всего было представлено две версии Mini Hard Drive: объемом 20 и 40 Гбайт. Стоимость первой составит примерно $179, а вот за модель с большим объемом придется доплатить примерно $100. ■

ABIT ПРОШЛА СЕРТИФИКАЦИЮ ATI

Согласно пресс-релизу, выпущенному недавно компанией ABIT, большинство ее видеокарт, среди которых платы серий ATI Radeon X300, X600, X800, а также некоторые модели прошлого поколения Radeon 9600 и 9800, прошли сертификацию ATI. Получить одобрение канадских специалистов не так-то просто: ATI проводит десятки специализированных тестов, не только на производительность графического адаптера, но и на качество выдаваемого им изображения, размещение элементов на печатной плате, систему охлаждения и даже комплектацию retail. Стоит отметить, что далеко не все видеоплаты многих именитых производителей, имеют такой сертификат, несмотря на то, что являют собой качественный и надежный продукт. ■



1066 МГЦ ОТ GIGABYTE



Не удержалась от выпуска материнской платы на чипсете i925XE и компания Gigabyte. Новинка под названием GA-8AENXP-D поддерживает тактовую частоту системной шины в 1066 МГц, оперативную память DDR2 533/400 МГц, снабжена гигабитным сетевым адаптером, контроллером беспроводных сетей формата i802.11g, а также обучена фирменным технологиям Gigabyte – EasyTune и ShieldWare, служащим для динамического разгона и защиты системы от вирусных атак. Разумеется, стоить такая плата будет не менее $160-$170, не исключено, что на первых порах цена будет значительно превышать отметку в $200. Но если учесть, что изначально чипсет i925XE создавался для процессоров Pentium 4 Extreme Edition, стоимость которых составляет примерно тысячу долларов, данная цена выглядит вполне логичной. ■

NFORCE 4 В ВИДЕНИИ GIGABYTE

Трудно предположить, что столь прогрессивная тайваньская фирма Gigabyte не отметится выпуском собственного варианта материнской платы на перспективном системном чипсете NVIDIA nForce 4. Так и случилось: недавно была представлена модель GA-8KNXP-9, построенная на nForce 4 Ultra. Новинка обладает разъемом PCI-Express, портами Serial ATA II, поддержкой высокоскоростной шины Hyper-Transport с частотой 1 ГГц и, разумеется, готова к работе с любыми процессорами формата Socket 939, а именно AMD Athlon 64 и Athlon FX. Появиться в продаже это чудо техники обещает в течение месяца. ■

ПАСПОРТ, БУДЬТЕ ДОБРЫ

В довольно интересном направлении развивается сегодняшний рынок переносных носителей: многие пользователи отказываются от продолжающих совершенствоваться DVD-RW приводов и переходят либо на флэш-карты, весьма ограниченные в максимальном объеме, и внешние винчестеры, отличающиеся довольно недружелюбной ценой. Разумеется, производители действуют исключительно в интересах покупателей и один за другим анонсируют внешние накопители. Компания Western Digital представила свое новое семейство винчестеров Passport, которые представляют собой анонсированный чуть ранее 2.5-дюймовый WD Scorpio, облаченный в стильный стальной корпус и подключающийся к компьютеру посредством USB или FireWire интерфейса. На данный момент доступны версии объемом 40, 60 и 80 Гбайт. Точные розничные цены пока неизвестны. ■



КОНКУРС JETBALANCE!

ПРОДОЛЖАЕТСЯ, У ВАС ЕСТЬ ЕЩЕ ОДИН ШАНС!

ЛЮБИТЕ ХОРОШИЙ ЗВУК?

Наш журнал совместно с компанией JetBalance проводит конкурс среди ценителей качественной акустики для персональных компьютеров. Для участия достаточно ответить на несколько простых вопросов. Ценные призы будут разыграны среди тех, кто продемонстрирует наилучшие знания, а также успеет отправить нам письмо до конца декабря этого года. Будут и поощрительные призы: три рюкзака и десять металлических кейсов для хранения CD.

НА КОНУ СЕГОДНЯ СРАЗУ ТРИ АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ:



Акустическая система JB-381 (2.0, 60 Вт)



Акустическая система JB-361 (2.0, 60 Вт)



* Подробные технические характеристики можно найти на http://www.jetbalance.ru

ВОПРОСЫ

1. К какой серии JetBalance относится акустическая система JB-652HT?
- Домашние кинотеатры
- Акустические системы 5.1
- Акустические системы 4.1
- Акустические системы 2.1

2. К какой игре написал музыку экс-участник группы «Ария» Кирилл Покровский?
- Diablo 2
- Beyond Divinity
- Baldur's Gate
- Burnout 3

3. Укажите последнюю версию стандарта объемного звука EAX?
- 0.99
- 4.0
- 5.1
- Он больше не поддерживается современными системами

4. Что такое сабвуфер?
- материал, из которого делаются динамики колонок
- колонка, воспроизводящая самые высокие частоты
- колонка, воспроизводящая самые низкие частоты
- устройство, позволяющее проигрывать DVD

Ответы принимаются по электронной почте contest@gameland.ru.

Не забудьте указать в теме письма «Конкурс JetBalance»!

МИНИ-ТЕСТ

SAMSUNG TS-H552B

TEST_LAB (TEST_LAB@GAMELAND.RU)

Время идет, и доступные нам объемы на сменных носителях информации все увеличиваются и увеличиваются. Blue-Ray, со своим немыслимым количеством гигабайт, уже практически стоит у нас на пороге, а производители пока продолжают выжимать соки из уже давно прижившихся DVD-R. Новый этап – запись двухслойников в домашних условиях. Они умещают в своих недрах целых 8.5 Гбайт и, хотя пока еще слишком дороги и медлительны, все-таки могут вызвать интерес у многих любителей накапливать на своих HDD кучи данных, нужных и не очень. Вот и компания Samsung выпустила свою версию привода, позволяющего использовать технологию Double Layer, – модель TS552B. Естественно, без фирменных особенностей для улучшения качества работы не обошлось: Tilt Actuator Compensation позволяет приводу справляться с записью даже слегка погнутых дисков, Speed Adjustment Technology динамически изменяет скорость вращения шпинделя в зависимости от качества диска, а Double Optimum Power Control осуществляет «правильный» контроль за мощностью лазера. В девайсе применено несколько фирменных «фишек» для максимального снижения шума при работе на высоких скоростях. Кроме того, по заявлениям представителей компании, при создании прошивки для этого привода в качестве тестовых были использованы как раз наиболее распространенные на нашем рынке болванки, и все современные приводы с буквами TS в названии модели оптимизированы к особенностям нашего рынка.



ЦЕНА (У.Е.): 73

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Размеры**: 184x148.2x42 мм
- **Скорость чтения**: DVD – 16x, CD – 48x
- **Скорость записи**: DVD+R – 16x, DVD+R Double Layer – 2.4x DVD+RW – 4x, DVD-R – 12x, DVD-RW – 4x CD-R – 40x, CD-RW – 32x
- **Время доступа**: CD – 110 мс, DVD – 130 мс
- **Интерфейс**: IDE
- **Объем буфера**: 2 Мбайт

Внешний вид этой модели нельзя назвать супероригинальным, но корейские дизайнеры постарались хоть как-то выделить ее из стандартного «квадратного» ряда аналогичных устройств от других производителей. В результате декоративная планка лотка избавилась от прямых углов, равно как и кнопка выброса диска, ставшая полупрозрачной и, по сути, совмещенная с индикатором чтения.

В принципе, возможности привода по работе со стандартными типами болванок и так предсказуемы, поэтому, естественно, мы сразу же поинтересовались, как TS-552 относится именно к двухслойным дискам, и протестировали один из них (производства Verbatim) в замечательной программе Nero CD-DVD Speed. График записи получился достаточно ровным, провалов не наблюдалось вообще, а вот весь процесс в целом занял почти 44 минуты, что как раз приблизительно соответствует скорости 2.4x. Тест чтения записанной болванки тоже не разочаровал, здесь средняя скорость составила 6.2x.

Также мы проверили, как устройство переносит простые, в меру потертые от долгого употребления диски. И вот результат – качество приемлемое, но в проблемных местах график чтения все же здорово проседает.

Наверное, пока рано рекомендовать к покупке двухслойные резаки без особой на то необходимости, ведь стоимость соответствующих болванок еще очень высока (300-340 рублей), но это и не входит в наши планы. Наша задача – рассказать вам об их существовании. Samsung TS-H552B – один из них, и причем весьма доступный. ■

ЧТЕНИЕ

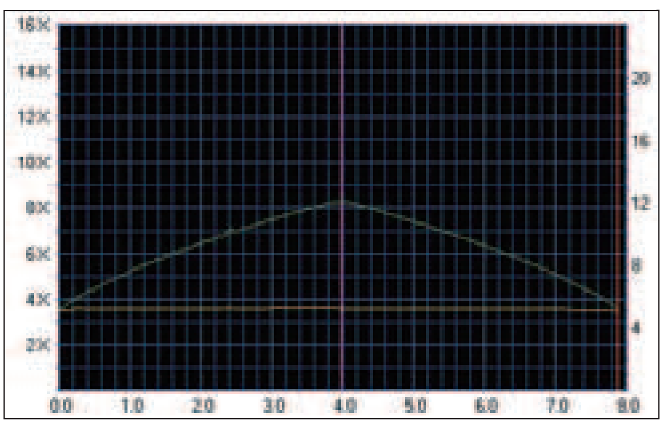
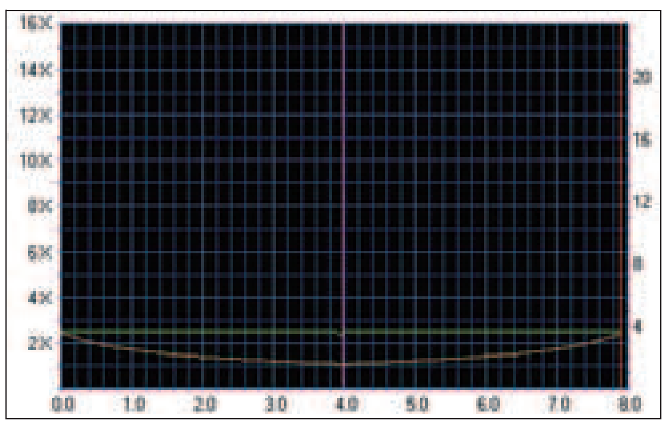


График чтения заполненной «болванки», за исключением мелких прогибов, относительно ровный.

ЗАПИСЬ



Результат записи полностью соответствует заявленным характеристикам.

ZYXEL OMNI ADSL USB EE ПРОТИВ ТЕЛЕФОННЫХ МОДЕМОВ

TEST_LAB (TEST_LAB@GAMELAND.RU)

ЦЕНА (У.Е.): 50

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Порты**: RJ-11 – ТФОП, USB 1.1
- **Индикаторы**: N/A
- **Стандарты**: ANSI T1.413 Issue 2, G.dmt, G.lite, G.hs
- **Протоколы**: IPoA, MPoA, PPPoA, PPPoE



СТРАНА ИГР 2004 ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

Первый домашний Интернет в Россию пришел в виде Dial-Up модемов. Такое устройство подключалось к телефонной линии, звонило по заданному номеру провайдера и устанавливало тональное соединение. При этом приходилось выбирать: либо говорим по телефону, либо сидим в Сети. С приходом новых технологий такое подключение постепенно становится анахронизмом.

Для работы со старыми АТС требовался дорогой Dial-Up модем, который должен был уметь справляться с шумами, крепко держать линию, гибко варьировать скорость соединения в зависимости от состояния канала. При этом 14-28 Кбит в секунду были для него пределом. С цифровой телефонной станцией хорошо справлялись и дешевые Dial-Up модемы. Если они поддерживали новые стандарты, то скорость достигала 36-56 Кбит в секунду.

ADSL-модем номер не набирает и никуда не звонит, хотя также использует телефонную розетку. Поэтому он дает возможность одновременно говорить с друзьями по обычному городскому каналу и использовать Интернет. Все дело в том, что для совместной передачи голоса и компьютерных данных используются разные частоты. Кроме того, для их более надежного разделения часто ставят сплиттер.

Различие в скоростях между разными ADSL-устройствами, по нашим тестам, не превысило 3%, поэтому здесь стоит обращать внимание на другие параметры. Важно не быстродействие, а совместимость с оборудованием провайдера, установленным на АТС. Наш сегодняшний объект исследований, ZyXEL Omni ADSL USB EE, есть в списке рекомендованных устройств для подключения популярного тарифного плана «Стрим» (http://www. stream.ru). Он работает устойчиво, в отличие от некоторых других не проверявшихся на совместимость с каналом «Стрим» ADSL-модемов.

ZyXEL Omni ADSL USB EE имеет минимальную функциональность, поскольку нацелен он на рядового пользователя, который не хочет ждать специалистов и собирается самостоятельно настроить ADSL-соединение. Скорее всего, именно эту базовую модель вы встретите в большинстве магазинов, либо вам ее предложит провайдер. Цена вполне приемлема, а в комплекте уже есть все необходимое для установки в домашних условиях: сплиттер, шнуры, драйверы на диске и руководство на русском языке.



Делитель частоты телефонной линии (сплиттер).

Вообще ADSL-устройства могут включать в себя массу разнообразных опций: LAN-порт, Wi-Fi, маршрутизатор, файрвол, однако все это сильно усложняет настройку и бьет по карману. ZyXEL Omni ADSL USB EE подключается к USB-порту, а настроить его даже проще, чем Dial-Up модем. Для новичков на CD имеется мастер установки, который поможет без проблем, последовательно выполнить все этапы подсоединения к Сети.

Максимальная скорость работы устройства оказалась 8 Мбит в секунду. Но, скорее всего, выбранный вами тариф ограничит соединение с Интернетом до 160-1024 Кбит в секунду (20-128 Кбайт в секунду). Причем работает ADSL более устойчиво, чем Dial-Up. Практически не встречается частых провалов в производительности, так характерных для классического соединения.

Немаловажная деталь работы ZyXEL Omni ADSL USB EE: при выключении компьютера он корректно завершает соединение. На сайте http://www.stream.ru можно скачать свежую микропрограмму, которая оптимизирует работу устройства.

Еще одно явное достоинство данного ADSL-устройства – питание от шины USB. Нет необходимости подключать внешний адаптер и путаться в бесконечных проводах. А благодаря наличию петель, есть возможность крепления на стену. Аппарат довольно компактен и не займет много места на столе.

Однако прежде чем обзаводиться ZyXEL Omni ADSL USB EE, мы рекомендуем заключить договор с провайдером ADSL-услуг. Ведь вам потребуется дождаться, пока вашу телефонную линию подключат к ADSL-оборудованию на АТС. Опробовать покупку можно будет только после этого. Но все равно времени на это потребуется меньше, чем в случае вызова монтажников для подключения к районной локальной сети. Конечно, LAN-сети имеют некоторые достоинства, зато ADSL-модем имеет внешний IP-адрес (в отличие от большинства LAN-адаптеров домашних сетей), что дает преимущества в файлообменных (P2P) сетях.

ZyXEL Omni ADSL USB EE обеспечит вам легкий и уверенный старт в мир широкополосного интернет-доступа, если вы выбрали для выхода в Сеть именно ADSL-соединение. ■

БОЕВОЙ ТОВАРИЩ ГЕЙМЕРА

Геймпады появились давно, сместив в специализированную нишу столь популярные джойстики. Последние, как вы знаете, теперь играют примерно ту же роль, что и рули, став главным средством управления в различного рода симуляторах. А «новое слово» в игровой индустрии – небольшая прямоугольная панелька с выведенными крестовиной курсора и несколькими кнопками буквально захватила сердца геймеров.

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

test_lab выражает благодарность за предоставленное оборудование компаниям **АЛИОН** (http://www.alion.ru, т. (095) 727-1818), **Бюрократ** (http://www.buro.ru, (095) 745-5511) и «**Остров Формоза**» (http://www.island-formoza.ru, т.(095) 728-4004).

Появившись вместе с первыми игровыми консолями от Nintendo (NES), геймпады в большинстве своем оставались «привязанными» к приставками. Здесь они развивались, становились все более эргономичными, обзаводились новомодными функциями, постепенно став именно тем, что мы привыкли держать в руках каждый день. А поскольку сам контроллер получился универсальным, невероятно удобным (особенно для таких жанров, как adventure, platform или sports), то постепенно геймпады стали оккупировать и мир персональных компьютеров. А с появлением консольных эмуляторов они вообще превратились чуть ли не в единственный комфортный способ игры. Возможно, их разнообразие и не столь велико, как в консольном мире, но выбрать есть из чего. Сегодня мы и постараемся подобрать наиболее приемлемую модель геймпада для PC среди доступных на нашем рынке.

ВНУТРЕННОСТИ

Внешний вид. Как мы уже говорили, со времени своего возникновения эти нехитрые устройства претерпели несколько серьезных изменений, постепенно приобретя форму, заданную дизайнерами SCEE и воплощенную в их знаменитых Dual Shock'ах от PlayStation. Этих стандартов сейчас придерживаются практически все независимые производители – две соединенные между собой «прихватки», пара аналоговых мини-джойстиков, несколько кнопок на лицевой панели и несколько на тыловой. Но эксперименты продолжаются, и появляются устройства с широкими ручками и малой перегородкой или же небольшими короткими выступами с массивной соединительной частью. Поэтому перед приобретением стоит попробовать несколько моделей и выяснить, какая из них лучше всего лежит в руках. В идеале все кнопки должны быть легко доступны, а швы на корпусе не должны вызывать дискомфорта

GENIUS MAXFIRE G-12U VIBRATION



★ ★ ★ ★

ЦЕНА (У.Е.): 38

- **Количество кнопок**: 12
- **Количество степеней свободы**: 8
- **Обратная связь**: два позиционирующих мотора
- **Игровые режимы**:цифровой, аналоговый, гоночный

Удобный геймпад от Genius сочетает в себе как большую функциональность, так и неплохую эргономику: десять программируемых кнопок (из которых четыре располагаются спереди – по две для каждой руки). Два миниджойстика, обеспечивают полное управление персонажем в игре во всех возможных направлениях. Причем в случае нажатия активируются дополнительные кнопки: одиннадцатая и двенадцатая. Крестовина по форме рельефная (выступы по четырем основным направлениям), но позиционируется она, как это обычно бывает, на восемь точек. Имеется и переключатель режимов (кнопка Mode), изменяющий способы управления на наиболее подходящие для конкретного жанра игры (будь то спортивные, авиасимуляторы или же ролевые игры).

Само устройство достаточно удобно лежит в руках, но для людей с длинными пальцами продолжительное использование манипулятора будет не очень комфортным, поскольку большие пальцы слишком сильно выгибаются назад и быстро устают (хотя это, скорее, вопрос тренировки). Из четырех кнопок-шифтов (под указательные пальцы) хороши лишь нижние, так как верхние труднодоступны.

В играх предрекаемой «волшебной» управляемости мы не получили. Да, геймпад отлично подходит для симуляторов или аркадных игр, а вот в Unreal Tournament 2004 «разруливать» ситуацию было достаточно сложно: слишком чувствительные сенсоры иногда приводили к дезориентации в пространстве и, как следствие, смерти героя.

GENIUS MAXFIRE G-08X USB



★ ★ ★

ЦЕНА (У.Е.): 9

- **Количество кнопок**: 8
- **Количество степеней свободы**: 2
- **Обратная связь**: отсутствует
- **Игровые режимы**: цифровой

Менее навороченный, но и более доступный по цене геймпад от того же производителя предназначен для управления в ограниченном количестве игровых жанров, поскольку имеет лишь крестовину да несколько вспомогательных кнопок. В руках лежит неплохо, но не идеально, а из-за того, что корпус выполнен из простого пластика (даже без антискользящего рельефа), и из-за маленьких рукоятей, при активных действиях он постоянно норовит выпасть из рук. С одной стороны, устройство ввода как будто рассчитано на детей, но с другой – такая непропорциональная «основная масса» относительно «ручек», скорее всего, будет неудобна и для них.

Кроме собственно цифрового пульта, на корпусе расположено еще восемь дополнительных кнопок (четыре из которых предназначены для правой руки и по две в качестве «курков» для указательных пальцев), но проблема, имеющаяся у модели MaxFire G-12U, остается и здесь – верхние «спусковые крючки» сделаны так, что работать с ними не совсем приятно. Однако несмотря на некоторый недокомплект управления (относительно остальных моделей в тесте), нашлись и свои плюсы – геймпад неплохо подошел для шутеров от первого лица, где можно нормально управляться и с перемещением игрока, и со сменой оружия. Также модель должна понравиться любителям эмуляторов приставочных игр.

БОЕВОЙ ТОВАРИЩ ГЕЙМЕРА

GENIUS MAXFIRE LIBRE WIRELESS G-12



★ ★ ★ ★

ЦЕНА (У.Е.): 40

- **Количество кнопок**: 12
- **Количество степеней свободы**: 4
- **Обратная связь**: отсутствует
- **Игровые режимы**: аналоговый

Основное достоинство MaxFire Libre Wireless G-12 (по мнению производителя) в том, что он беспроводной, но так ли это хорошо, мы сейчас разберемся. Первое, что сразу бросается в глаза, – отсутствие каких-либо подписей на кнопках, поэтому догадываться о назначении каждой из них приходится самому. Корпус немного непропорционален (из-за того, что в одной «ручке» располагаются батарейки), как по размерам, так и по весу (левая сторона тяжелее), к чему нужно привыкнуть, однако после некоторого адаптационного периода понимаешь, что Genius MaxFire Libre Wireless G-12 весьма ладно лежит в руках. Управление перемещением персонажа происходит посредством аналогового джойстика (причем дополнительная кнопка под ним отсутствует), который весьма приятно ложится под большой палец левой руки. Передние же кнопки лишены недостатка двух предыдущих моделей, и доставать до них указательными пальцами очень просто и удобно.
Несмотря на то, что геймпад работает по беспроводной технологии, максимальное расстояние до приемника составляет около одного метра, причем расстояние, на котором он нормально работает уменьшается пропорционально заряду батарей.
Управляемость действиями, происходящими на мониторе, хорошая. Нам же показалось, что больше всего такое исполнение подойдет для симуляторов (особенно гоночных), поскольку весьма функционально назначить рулевое управление на джойстик, а остальные действия «повесить» на программируемые кнопки.

THRUSTMASTER FIRESTORM DUAL POWER 3



★ ★ ★ ★

ЦЕНА (У.Е.): 35

- **Количество кнопок**: 12
- **Количество степеней свободы**: 8
- **Обратная связь**: два позиционирующих мотора
- **Игровые режимы**: аналоговый, цифровой

Когда в первый раз берешь этот геймпад в руки, поражает продуманность и эргономичность корпуса, который, кстати, сделан из приятного, как бы прорезиненного пластика, что полностью исключает скольжение даже при очень активном использовании. Разработчики продумали Thrustmaster FireStorm Dual Power 3 до абсолютных мелочей, поэтому в руках он сидит как влитой. Гашетки расположены в четырех областях (под указательные и средние пальцы обеих рук) и в шестикнопочной конфигурации (по две для каждой руки спереди и по одной посередине). Остальные же функции по позиционированию и управлению персонажем выполняют два миниджойстика (которые, естественно, можно нажимать), D-Pad (восьмипозиционный) и оставшиеся четыре программируемых клавиши.
Особо стоит отметить обратную связь – два вибромотора расположены в левой и правой части корпуса, а при активации соответствующей функции в приложении чувствуется настоящая отдача (например, при стрельбе в шутере или повреждениях в симуляторе).
Управляемость у геймпада отличная, однако выявилась небольшая проблема – иногда происходят «зависания» миниджойстиков, что выражается в отсутствии перемещения курсора при изменении их положения, остальные же кнопки в этот момент остаются полностью адекватными и отвечают на все действия пользователя.

и уж тем более натирать пальцы.
Манипуляторы. Непосредственный контроль за игровыми персонажами может осуществляться двумя разными способами: при помощи классической крестовины или пары аналоговых мини-джойстиков. Разница здесь принципиальная, так как первый способ позволяет задавать перемещение лишь в восьми направлениях, второй же вообще в любом. Кроме того, аналоговое управление позволяет использовать в играх и величину угла наклона джойстика, то есть чем она больше, тем быстрее будет бежать ваш герой. Далеко не все геймпады имеют оба способа контроля, но в нашем тесте лишь Genius MaxFire G-08X USB был оборудован только крестовиной. Количество кнопок у разных моделей различно, причем все они программируются под любую кнопку клавиатуры, что является главным преимуществом компьютерных геймпадов перед их консольными собратьями.
Обратная связь. Для создания эффекта обратной связи применяются вибромоторы, установленные внутри корпуса. При определенных игровых событиях (взрывы, торможение на высоких скоростях, неровности дороги, разнообразные столкновения, выстрелы и так далее) они включаются, и геймпад буквально выскакивает у вас из рук. При правильном подходе со стороны разработчиков игр это дает весьма неплохой эффект присутствия. Причем в последние модели геймпадов часто встраивают по два таких мотора для обеспечения стереоэффекта – различия левого и правого сигнала. Но, как правило, эта функция быстро приедается и остается невостребованной.
Режимы. У многофункциональных геймпадов имеется несколько режимов работы, которые переключаются кнопкой с названием «Mode».
Подключение. Все модели из теста подключаются к компьютеру посредством интерфейса USB, а это значит, что никаких проблем на этом этапе у вас возникнуть не должно. Стоит, однако, придерживаться некоторых определенных правил для того, чтобы настройка драйвера произошла корректно. Первое, что стоит сделать перед подсоединением к порту, – это установить ПО, прилагающееся на диске. Если пропустить этот шаг (или выполнить его позже), ничего страшного не случится, но может оказаться отключенным ряд специфических функций (например, выбор режимов работы или включение вибросигнала), которые операционная система не в состоянии определить самостоятельно. После завершения инсталляции драйвера разработчика, можно спокойно подключать USB-шнур в соответствующий разъем, и когда ОС обнаружит новое устройство, желательно откалибровать его через соответствующий пункт панели управления – «игровые контроллеры». На этом установку геймпада можно считать правильно завершенной.

БОЕВОЙ ТОВАРИЩ ГЕЙМЕРА

THRUSTMASTER FIRESTORM WIRELESS



★ ★ ★ ★ ★

ЦЕНА (У.Е.): 45

- **Количество кнопок**: 12
- **Количество степеней свободы**: 8
- **Обратная связь**: два позиционирующих мотора
- **Игровые режимы**: аналоговый, цифровой

Полный аналог предыдущего, за исключением лишь того, что соединение с компьютером осуществляется посредством радиоволн. Перед нами опять беспроводной геймпад, только характеристики его значительно лучше, чем у Genius MaxFire Libre Wireless G-12. Основными достоинствами являются возможность работы на расстоянии до пяти метров (причем эта цифра объявляется как минимальный радиус действия), и способность ресивера воспринимать одновременно до четырех игроков. Геймпад, так же как и проводная модель, отлично лежит в руках, единственное, что изменилось, – появился дополнительный отсек для батарей.
Очень богатой по функциональным возможностям является фирменная утилита настройки геймпада – Thrustmapper. Надо отметить, что подходит она не только для нашей модели, но и для некоторых других манипуляторов того же производителя (на сайте http://www.thrustmaster.ru можно скачать русский интерфейс и файл справки для этой программы). В приложении уже заложена базовая конфигурация для немалого количества игр различных жанров, причем выходят постоянные обновления. Если же у пользователя какие-то специфические требования к управлению в игре, то возможно создать собственный профиль и детально настроить все параметры (вплоть до чувствительности миниджойстиков в различных положениях).
Оперирование виртуальными объектами так же просто и функционально, как у Thrustmaster FireStorm Dual Power 3 (все же эти модели – близнецы-братья), а беспроводной способ подключения нисколько не влияет на скорость обработки действий пользователя.

LOGITECH RUMBLEPAD 2 VIBRATION



★ ★ ★ ★

ЦЕНА (У.Е.): 40

- **Количество кнопок**: 10
- **Количество степеней свободы**: 8
- **Обратная связь**: двойной мотор
- **Игровые режимы**: аналоговый, цифровой

Более классические формы присущи данному геймпаду – стандартные две «прихватки», восьмипозиционный D-Pad, два миниджойстика и десять программируемых кнопок. Вот вроде бы и все, однако на деле эта штучка является неплохой заменой стандартной клавиатуре. Корпус выполнен очень недурственно, а наличие вибромоторов (работают в стереорежиме) уже становится стандартным для такого типа манипуляторов. Резиновое покрытие (специально текстурированное) дает возможность надежно обхватить манипулятор, так что он все время остается в руках (и при сильной вибрации, и при серьезных нагрузках со стороны играющего).
Интерфейсный разъем порта USB защищен пластиковой заглушкой, сам же провод достаточно длинный и практически не ограничивает действий пользователя. Устройство достаточно массивно, что понравилось, однако это дело вкуса и зависит от конкретных предпочтений, инертность же при вибрации добавляет реальности эффектам. На самом джойстике присутствует кнопка включения вибрации, так же можно менять саму силу эффектов (со слабой, до буквально бьющей по рукам). Переключатель режимов обеспечивает изменение настроек под конкретный тип игры, а загружаемые профили расширяют стандартные возможности устройства.
В работе немного не понравилась форма крестовины, к тому же она оказалась достаточно жесткой для быстрого реагирования на происходящие события, в остальном же геймпад подойдет для большинства игр.
Данная модель доступна и в беспроводном варианте, причем производитель гарантирует уверенный прием сигнала на расстоянии до 9.1 метра (на деле у нас получилось около 8, но, скорее, это проблема неполного заряда батарей). В таком исполнении геймпад именуется уже как Logitech Cordless Rumblepad 2 Vibration. Заряда батареек должно хватить на 100 часов работы. Никаких срывов и лагов нами зафиксировано не было, а значит при наличии средств мы рекомендуем выбрать именно беспроводной вариант этого устройства.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Первым делом устанавливались драйвера и прилагающееся программное обеспечение, после чего производилась калибровка геймпада в программе игровых настроек Windows («Панель управления» -> «Игровые контроллеры»), а также задавались стандартные настройки (при наличии опции загрузки профиля). Далее мы включали последовательно несколько игр, где пытались управиться со всеми объектами на экране при помощи тестируемой модели геймпада. Для теста использовались следующие игры: Unreal Tournament 2004, DoomIII, Richard Burns Rally, Guilty Gear X. ■

ВЫВОДЫ

Как и ожидалось, геймпады подходят далеко не для всех жанров. Причем не все модели одинаково хороши для одного и того же вида игр, поскольку различается как набор функциональных кнопок, так и их местоположение. Среди же протестированных манипуляторов мы бы выделили всего два, как наиболее удобные и богатые по возможностям. Первый – SpeedLink Bullfrog Force Vibration, получивший награду «Лучшая покупка», поскольку у этого геймпада наряду с отличной управляемостью очень удобная форма корпуса и немалое количество интересных настроек. Главная же награда – «Выбор редакции» – присваивается детищу Thrustmaster, модели FireStorm Wireless, так как это устройство позволяет избавиться от проводов (причем играть могут несколько игроков одновременно), а оснащенность дополнительными кнопками расширяет управляемость персонажем до максимума.

БОЕВОЙ ТОВАРИЩ ГЕЙМЕРА

SPEEDLINK BULLFROG FORCE VIBRATION (SL-6540)



★ ★ ★ ★ ★

ЦЕНА (У.Е.): 22

- **Количество кнопок**: 12
- **Количество степеней свободы**: 8
- **Обратная связь**: двойной мотор
- **Игровые режимы**: аналоговый, цифровой

Очень удобный (с точки зрения поверхности корпуса) геймпад – две продолговатые яйцевидные ручки и такая же соединительная часть. Все это настолько хорошо ложится в ладонь, что такие модели принято называть «анатомическими». Мало того – практически все кнопки занимают оптимальную позицию, так что работать с ними сплошное удовольствие. Лишь одиннадцатая и двенадцатая находятся «на отшибе», и поскольку рядом установлены переключатели режимов, скорее всего, предполагается использование их для изменения установок виртуального игрока.

Сама форма рукояток не дает выскользнуть геймпаду даже при очень активных действиях со стороны пользователя, хотя пластик, из которого изготовлено устройство, гладкий, без спецрельефа. Миниджойстики не проскальзывают, а позиционирование выше всяких похвал – даже без предварительной калибровки курсоры находились в центре тестового окна.

Непонятной осталась работа моторов, поскольку характер вибрации слева и справа оказался различен: в одном случае с большой амплитудой и медленно, в другом – быстрые частые колебания. Причем изменение силы обратной связи в панели управления Windows влияет лишь на правый «канал», левый же остается одинаков при любой настройке.

Отдельно нужно упомянуть наличие целых трех кнопок, предназначенных для изменения режимов работы геймпада на аппаратном уровне, – здесь и аналоговый/цифровой режим, и функция автонаведения прицела, и кнопка очистки установок. Все это помогает наиболее оптимально использовать устройство для управления в большинстве игр.

SPEEDLINK BULLFROG DUAL FORCE VIBRATION (SL-6526)



★ ★ ★

ЦЕНА (У.Е.): 18

- **Количество кнопок**: 8
- **Количество степеней свободы**: 4
- **Обратная связь**: двойной мотор
- **Игровые режимы**: цифровой

Модель, по форме рукояток похожая на предыдущую, но с некоторыми изменениями, – SpeedLink SL-6526 имеет уже прорезиненный корпус, что обеспечивает еще большую «устойчивость» в руках. При включении сразу активизируется ярко-синяя подсветка, так что смотреть на экран, держа перед собой геймпад, можно лишь прикрыв пальцем крестовину (под которой, собственно, и находится светодиод). А при активизации турборежима включается такой же слепящий глаза индикатор, прикрыть который уже затруднительно (ввиду его отдаленного расположения), но, возможно, кому-то это может показаться стильным и удобным. Спереди имеется всего два шифта, однако данное устройство предназначено, скорее всего, для простых игр, поэтому восьми имеющихся кнопок хватает, чтобы управлять со всеми действиями виртуального героя. Интересным дополнением является наличие двух режимных переключателей – «Turbo» (о котором уже говорилось выше) и «On/Off», который управляет вибрацией.

Осталась проблема (а может и специальное решение производителя) с позиционированием и ощущением обратного эффекта – моторы, также как и в SpeedLink SL-6540, работают непропорционально, что довольно сильно дезориентирует в играх-симуляторах гонок (неясно, с какой стороны произошло столкновение с противником) или же в 3D-шутерах (теряется информация о направлении выстрела).

В итоге – хорошее устройство для некоторых игровых жанров, но до идеала все же не дотягивает в силу некоторых особенностей или производственных ошибок.

SPEEDLINK BULLFROG FORCE VIBRATION (SL-6540)



★ ★ ★ ★

ЦЕНА (У.Е.): 25

- **Количество кнопок**: 10
- **Количество степеней свободы**: 8
- **Обратная связь**: двойной мотор
- **Игровые режимы**: цифровой, аналоговый

Нечто среднее между SpeedLink SL-6540 и SpeedLink SL-6526 – от первого достались четыре кнопки-шифта на передней панели и два миниджойстика, а от второго – резиновое покрытие корпуса и синяя подсветка крестовины (которая, к слову, даже приятна и совсем не бьет по глазам). Усреднена и форма корпуса, являющаяся некоторой аппроксимацией приземисто-компактного SL-6540 и вальяжно-широкого SL-6526.

Четыре клавиши можно использовать в качестве «огневых», и все они предназначены для указательных пальцев, но достать до каждой не составит труда. Возможен даже вариант, когда та или иная кнопка нажимается без смещения пальца (он просто лежит на них). Миниджойстики также весьма удобны и легко устанавливается в нужное положение. Их возвратная пружина довольно жесткая, но это и хорошо – ощущается некоторое сопротивление (аналог фидбэка). К удивлению, у данной модели оказалась нормальной обратная связь – оба моторчика неплохо функционируют, и «разногласия» между ними замечено не было. Из нескольких протестированных геймпадов SpeedLink этот оказался единственным с нормальным установочным драйвером – на диске присутствует автозапускаемый файл, который стартует после загрузки диска в CD-ROM и устанавливает прилагающееся ПО. Обобщив всю информацию, после тестирования геймпада получаем неплохой «простенький» и без наворотов манипулятор, подходящий для большинства игр, в которых требуется быстрое реагирование на действия противника.

ПОТАСОВКИ СТАЛЬНЫХ ВЕЛИКАНОВ



Помните – «Разящие диски!», «Огненное дыхание!»? Пятнадцать лет назад трансформирующиеся роботы из «Грендайзера» и «Волтрона» владели умами юных телезрителей. Гигантские роботы, сражающиеся с не менее гигантскими чудовищами, всегда воспринимались частью аниме, но как и когда они стали этой частью? Кому в голову пришла сумасбродная, в общем-то, идея о том, что огромный прямоходящий танк сможет успешно сражаться на поле боя?

ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛ
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ



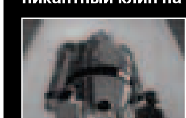
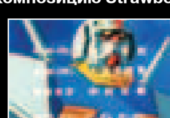
Научная фантастика первой половины XX века пестрела упоминаниями о механических существах самых разных форм и размеров. Если само слово «робот» вошло в обиход благодаря чешскому прозаику Карелу Чапеку, то корни такого специфического явления, как гигантский робот в качестве управляемого человеком объекта, отследить проблематично. Однако доподлинно известно, в каком из японских произведений впервые появился подобный исполин, – это выходившая в 1943 году, в самый разгар Второй мировой войны, манга «Воин науки приходит в Нью-Йорк» (Kagaku Senshi New-York ni Shutsugen Sou) художника Рюити Йокоямы. Комикс, конечно же, повествовал о разрушении американского мегаполиса секретным орудием возмездия, шагающим чудом японского военно-промышленного комплекса. Несмотря на эффектность самой идеи – на место Кинг-Конга приходит дитя технического прогресса – тема была забыта и возродилась лишь спустя двадцать лет, одновременно со становлением телевизионного аниме.

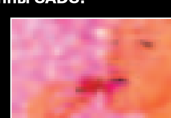
Первым управляемым гигантским роботом, дебютировавшим в японской ТВ-анимации, стал «Железный человек номер 28» (Tetsujin 28-go) – герой одноименного сериала, снятого в 1963-65 годах по манге Мицутэру Йокоямы на студии Tele-Cartoon Japan. Хотя потом правила построения подобных историй несколько раз менялись (например, последователи решили реализовать контроль над роботом не дистанционно, а напрямую – переместив «пилота» в кабину в корпусе машины и, тем самым, добавив динамизма повествованию), впору было говорить о рождении нового поджанра НФ со своими нюансами и

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»

СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD вы найдете редчайшую коллекцию вступительных роликов меха-аниме шестидесятых, семидесятых и восьмидесятых годов («Гандам», «Макросс» и так далее), позволяющую наглядно отследить развитие этого жанра НФ; а также пикантный клип на композицию Strawberry японской рок-группы SADS.



Super ShortNews Turbo EX Edition

«СТРАНСТВУЮЩИЙ ЗАМОК Хоула» (Howl's Moving Castle) режиссера Хаяо Миядзаки бьет японские рекорды популярности, установленные до него «Принцессой Мононоке» и «Унесенными призраками». На премьерные показы фильма, состоявшиеся 20 ноября, было продано 1,1 миллиона билетов общей стоимостью 1.4 миллиарда иен ($13.5 млн.). Напомним, что фильм «Унесенные призраками» в свое время заработал 2 миллиарда иен (1.5 млн. билетов) за четыре дня. Ситуация с отечественным прокатом «Замка» остается неясной: по словам Дмитрия Коваленина (это переводчик книг Харуки Му-



раками и большой поклонник таланта Миядзаки), уже высказавшего желание поучаствовать в переводе картины, права на российский кинопоказ фильма принадлежат компании «Централ Партнершип», однако там пока опровергают эту информацию.

ДО 27 ДЕКАБРЯ ПО предоплате распространяется российское подарочное издание сериала «Изгнанник» (Last Exile) студии Gonzo Digimation. Подробности комплектации и правила покупки приведены в предыдущем выпуске «Банзай!», а



также на сайте компании MC Entertainment (http://www.mc-ent.ru/pred.htm). Если весь тираж не разойдется по предзаказам, наборы поступят в свободную продажу по цене в 3500 рублей.



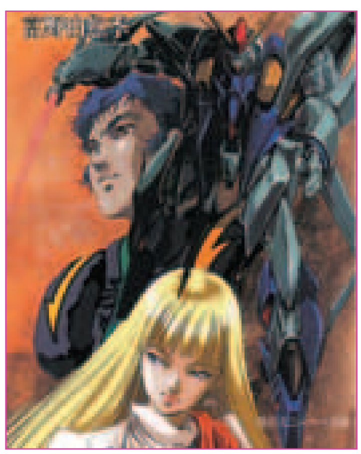


особенностями. Расцвет направления пришелся на начало семидесятых: на основе манги Го Нагая «Мазингер Зет» (Mazinger Z) в 1972-74 годах был снят 92-серийный цикл, послуживший основой для многочисленных копий, римейков и переосмыслений. Тогда же для обозначения огромного человекоподобного робота было впервые применено слово *меха*. По сюжету, троица персонажей управляла роботами, созданными древней цивилизацией, – а противостояли им творения злобного доктора Хелла. Характерно, что потенциал такого аниме сразу же оценили компании-производители игрушек и сборных моделей: почти в каждой серии герои сталкивались с новым монстром, что позволяло выпустить на рынок внушительные коллекции игрушек.

Другой отличительной особенностью меха-аниме стало то, что положительные персонажи (обычно числом от трех до пяти) составляли дружную команду, а их машины порой объединялись в еще более мощного и огромного робота, способного сокрушить самых коварных противников. Подобные черты присущи таким сериалам, как «Роботы Гетта» (Getta Robo, 1974-1976), «Инопланетный робот Грендайзер» (UFO Robot Grendaizer, 1975-1977), «Стальной Джииг» (Kotetsu Jeeg, 1975-1976), «Неуязвимый робот Комбаттер-V» (Tendenji Robo Kombatter-V, 1976-1977), «Межпланетный робот Дангвард Эйс» (Wakusei Robot Danguard Ace, 1977-1978) и «Непобедимый и единственный Дайтарн 3» (Muteki Kojin Daitarn 3, 1978). Малые бюджеты, сжатые сроки производства, нежелание сценаристов и дизайнеров удаляться от единожды начерченных канонов – все это делало перечисленные сериалы похожими один на другой как две капли воды: лимитированная анимация, по большей части шаблонные персонажи, предсказуемое развитие событий и яркие, разноцветные роботы в качестве ключевых «звезд». Сейчас они интересны исключительно с ностальгической точки зрения, да еще в качестве наглядной демонстрации того, какой огромный путь прошло аниме за несколько десятилетий развития.

А в 1979 году на телеэкраны вышел «Мобильный воин Гандам» (Kidou Senshi Gundam) Йосиюки Томино, перевернувший представления о поджанре «гигантских роботов». Вместо молодежи, управляющей уникальными «големами» и «грендайзерами» в борьбе со вселенским злом, здесь





ВНИМАНИЕ!

КОНКУРС!

«Страна Игр» совместно с компанией MC Entertainment разыгрывает DVD с реставрированной версией легендарного аниме «Корабль-призрак». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 января.

Вопрос:

Как назывался гигантский робот, известный советским зрителям по фильму «Корабль-призрак»?

1. «Суккуб»
2. «Голем»
3. «Инкуб»

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai@gameland.ru



ОЧЕРЕДНОЙ

ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с документальным фильмом Cosplay Encyclopedia получает Сергей Кошиц из Санкт-Петербурга. Костя Говорун действительно может участвовать в косплее Наруто.













действовали регулярные войска, пилотировавшие серийные модели шагоходов, а сюжет представлял собой хронику масштабной гражданской войны недалекого будущего. Влияние «Гандама» и его многочисленных продолжений (многие из которых «альтернативны» основной истории) на японскую НФ-анимацию восьмидесятых колоссально. Хотя еще сильны были отголоски прошлого десятилетия в виде снятых «по-старинке» сериалов «Космический император-бог Сигма» (Uchuu Taiei God Sygma, 1980), «Богдемон гражданской войны Госегун» (Sengoku Majin Goshogun, 1981 – это небезызвестный «Макрон-1») и «Повелитель Ста Зверей Голион» (Hyakuju Ou Golion, 1982 – у нас известен как «Волтрон»), появились и вещи, скроенные по новым лекалам, – например, «Великая космическая крепость Макросс» (Cho Jiku Yousai Macross, 1982-83), «Моспеада, оружие выживания» (Kikou Souseiki Mospeada, 1983-84) и «Великая космическая кавалерия Южный Крест» (Cho Jiku Kidan Southern Cross, 1984), впоследствии объединенные в столь любимый российскими зрителями «Роботех». Персонажи здесь являлись обычными людьми, меха – массовыми боевыми машинами, а добро и зло очерчены далеко не так четко – в сюжетном отношении была задана новая планка. К музыке из аниме стали относиться серьезно, когда песня из фильма «Макросс: Помнишь ли нашу любовь?» (Cho Jiku Yousai Macross: Ai, Oboete Imasu ka) в исполнении Мари Идзимы завоевала первое место в общенациональном хит-параде. «Макросс», как и «Гандам», удостоился многих продолжений, на данный момент самое свежее из которых – «Макросс Зеро» (Macross Zero, 2003-04).

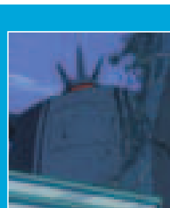
В девяностых годах поджанр развивался в целом ряде направлений, среди которых, помимо ставших уже традиционными космооперы и нарочито «детских» перепевок классики, вдруг оказалось фэнтези. В сериале и полнометражном фильме «Видение Эскафлона» (Tenkuu no Escaflowne, 1996, 2000) боевые меха функционировали благодаря магии и действовали на фоне подчеркнуто средневековых пейзажей. Новых высот психологизма в аниме удалось достичь Хидэаки Анно с его неповторимым «Евангелионом» (Shinseiki Evangelion, 1995), а закрепил эту позицию недавний «Разефон» (RahXephon, 2002).

Поджанр аниме, когда-то описывавший столкновения огромных механизмов с радиоактивными ящерами, за сорок лет своего существования разросся так, что теперь в рамках меха-аниме хватает места супергероическим приключениям трансформеров и эпическим военным сагам, фэнтезийным историям об «альтернативных» вселенных и характерным представителям ретрофантастики. Какие эволюции и метаморфозы ждут этот поджанр в ближайшем будущем? Мы обязательно расскажем о них на страницах грядущих выпусков «Банзай!». ■

ГИГАНТСКИЕ РОБОТЫ НА НАШИХ ЭКРАНАХ

ИСПОЛИНЫ ЗНАКОМЫ РОССИЙСКОМУ ЗРИТЕЛЮ!

Самым первым гигантским роботом из аниме, которого увидели советские зрители, стал разрушающий городские кварталы колосс из полнометражного «Корабля-призрака» 1969 года выпуска. В начале девяностых появился телеканал «2х2», познакомивший нас с сериалами «Макрон-1», «Роботех», «Волтрон» и «Космический всадник и звездные шерифы» (последний снят в 1984-85 гг. и в оригинале называется Sei Jushi Bismark). Ролики из них вы найдете на нашем DVD!



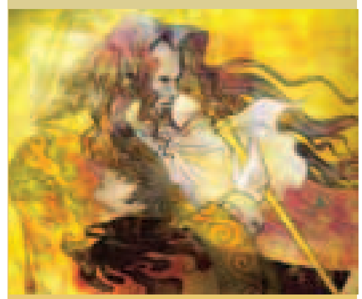
Super ShortNews Turbo EX Edition

В СЕНТЯБРЕ БЫВШИЙ президент и «почетный советник» (honourable advisor) компании Nintendo, Хироси Ямаути, объявил о намерении видеоигрового гиганта рассмотреть



перспективность создания собственной аниме-студии. В конце ноября газета «Нихон Кэйдзаи Симбун» сообщила, что в 2006 году анимационная студия Nintendo выпустит свою первую продукцию. Подробностей относительно того, что это будут за фильмы, не объявлено.

PR-СЛУЖБА СУДИИ GONZO сообщает, что в финальном эпизоде сериала Gankutsou («Граф Монте-Кристо») персонажи будут щеголять в костюмах, придуманных специально для них известным модельером Анной Суи (Anna Sui).



ДЖЕЙМС КАМЕРОН недавно ответил на вопрос о ходе работ над экранизацией манги Gunnm (она больше известна на Западе как Battle Angel Alita). «Мы уже несколько лет находимся на стадии подготовки, как раз сейчас завершается период концептуальной проработки сцен Battle Angel. Это будет большой научно-фантастический проект, и хотя в нем заняты обычные актеры, главная героиня будет оживлена с помощью CG-анимации», – сказал режиссер «Терминатора-2» и «Чужих», – мы будем использовать для съемок 3D-аппаратуру, опробованную при создании моих документальных лент об океане». По словам Камерона, собравшаяся команда уже сейчас ориентируется на производство нескольких сиквелов, а сам режиссер очень хочет воплотить на пленке известный эпизод с «моторболом» из манги.

МИНИ-ОБЗОРЫ DVD



AZUMANGA DAIOH VOL 1: ENTRANCE

Режиссер: Хироси Нисикиори, 2002–2003

★★★★★

Комедийный «школьный» сериал, о котором коллектив «Банзай!» однажды уже рассказывал подробно, теперь берет штурмом Штаты и Европу. На двуязычном (японский+английский) диске для региона 1 записаны первые пять из двадцати шести серий ужасно смешной, доброй и слегка сентиментальной истории о группе старшеклассниц, готовящихся к поступлению в институт. «Адзуманга», со своими удивительно живыми персонажами, простенькой анимацией, развеселыми беззлобными гэгами и легковесной музычкой, совершенно не зря считается одним из лучших аниме последних лет. Даже на прожженного фэна боевых роботов и батальных полотен эта вещица окажет нежное терапевтическое воздействие, что уж говорить об обычных анимешниках! ■





MEGAMAN NT WARRIOR VOL 1: JACK IN!

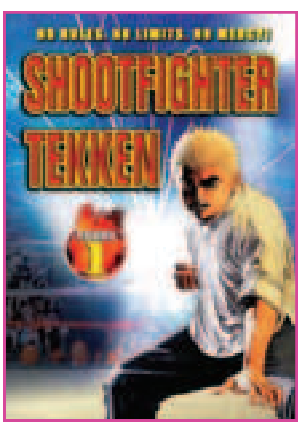
Режиссер: Такао Като, 2002–2003

★★★☆☆

В 20XX году детишки соревнуются в сетевых баталиях посредством своих наладонных компьютеров PET. Пятикласснику Лан Хикари повезло: папа присылает ему новую программу-аватара, крутейшего Мегамена! Но супергерой не просто помогает парнишке выигрывать бои – он пытается одолеть тайную и могущественную организацию под командованием зловещего Доктора Вили... Опытные геймеры уже поняли, что перед нами экранизация серии игр для Game Boy Advance. В отличие от неплохих игрушек, сериал смело можно назвать скучным: он построен по модели незабвенного «Покемона» и ничем, кроме наличия знакомых персонажей, похвастать, к сожалению, не может. ■







SHOOTFIGHTER TEKKEN

Режиссер: данных нет, 1990

★★★☆☆

Дорогие любители профессионального реслинга, на вашей улице треснула цистерна со сгущенкой! Этот старенький OVA-сериал начинается ударом ноги в живот, продолжается резким броском, в приземлении хлестко ударяется затылком об колено и невероятной силы зуботычиной уводит в нокдаун всех зрителей, не привычных к созерцанию объятий толстых дядек под трепетный щебет Николая Фоменко! К файтингу Tekken («Железный кулак») он не имеет никакого отношения, просто экранизация манги о реслерах Koko Tekken-den TOUGH художника Тэцуи Саруватари. Хорошая экранизация? Ничего так, истых фанатов картинного мордобоя пробирает. Правда, все остальные найдут в достаточно коряво нарисованном аниме мало привлекательного. Штучка, выходит, для ценителей. ■



Заказ журнала в редакции

ВЫГОДА
Цена подписки на **20%** ниже, чем в розничной продаже!
Доставка за счет издателя
Разыгрываются призы и подарки для подписчиков

ГАРАНТИЯ
Вы гарантированно получите все номера журнала
Единая цена по всей России

СЕРВИС
Заказ удобно оплатить через любое отделение банка.
Заказ осуществляется заказной
бандеролью или с курьером

Бесплатный телефон по России 8-800-200-3-999 по всем вопросам по подписке

Стоимость заказа на журнал «Страна Игр» + 2 CD



230р	**за месяц (2 номера)** (экономия 60 рублей*)
1380р	**за 6 месяцев (12 номеров)** (экономия 360 рублей*)
2484р	**за 12 месяцев (24 номера)** (экономия 996 рублей*)

Стоимость заказа на журнал «Страна Игр» + DVD



250р	**за месяц (2 номера)** (экономия 60 рублей*)
1500р	**за 6 месяцев (12 номеров)** (экономия 360 рублей*)
2700р	**за 12 месяцев (24 номера)** (экономия 1020 рублей*)

* экономия от средней розничной цены по Москве

Закажи журнал в редакции и сэкономь деньги

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Прошу оформить подписку:

☐ на журнал «Страна Игр» + 2CD
☐ на журнал «Страна Игр» + DVD

на ☐ месяцев

начиная с ______________________200_ г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес

☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ______________________

____

____

дата рожд. ☐☐. ☐☐. ☐☐ г.
(день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ______________________

область/край ______________________

город ______________________

улица ______________________

дом __________ корпус __________

квартира/офис ______________________

телефон (код) ______________________

e-mail ______________________

сумма оплаты ______________________

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____________________»	
с ______ (месяц) 200_ г.	

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____________________»	
с ______ (месяц) 200_ г.	

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

Как оформить заказ?

1. Заполнить купон и квитанцию
2. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
3. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:
   - по электронной почте: subscribe_si@gameland.ru;
   - по факсу: 924-9694;
   - по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д. 4, строение 2, ООО «Гейм Лэнд», Отдел подписки.

По всем вопросам по подписке можно звонить по бесплатному телефону 8-800-200-3-999.

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса в течении 3х дней после выхода журнала в продажу, для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Почтовая подписка

Вы также можете оформить почтовую подписку по каталогам подписных агентств во всех отделениях связи России. Для оформления подписки необходимо знать подписной индекс журнала или найти его в каталоге по названию.

86167 «Страна Игр» + 2CD
88767 «Страна Игр» + DVD



Тел.: (095) 974-11-11

16760 «Страна Игр» + 2CD
16762 «Страна Игр» + DVD



Тел.: (095) 974-21-31

86167 «Страна Игр» + 2CD
88767 «Страна Игр» + DVD



Тел.: (095) 974-11-11

Подписка для юридических лиц

www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта",
тел.: 500-00-60,
e-mail: inter-post@sovintel.ru

Регионы: ООО "Корпоративная почта",
тел.: 953-92-02,
e-mail: kpp@sovintel.ru

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

Денис «dN» Подоляк podolyak@gameland.ru

Чем обычно занимаются в конце года уходящего? Прогнозами и подведением итогов. Не сомневаюсь, что 99.9% российских изданий в предновогодние дни что-то разбирают, рассматривают и раскладывают по полочкам – от женщин до элитных вин, от лучших курортов до худших автомобилей. Мне же в рождественскую пору наоборот хочется послать любую аналитику куда подальше – пусть мозг отдыхает и набирается сил. А раз Новый год – это праздник и веселье, не будем полностью пренебрегать традициями. Выбираем комедию – все равно, семейную или «черную», главное – новогоднюю и… смотрим.

ПЛОХОЙ САНТА
BAD SANTA



Режиссер: Терри Цвигофф
В ролях: Билли Боб Торнтон, Тони Кокс, Бретт Келли, Лорен Грэм, Берни Мак
Жанр: комедия

Почет и всенародное обожание, исполнение сокровенных желаний и улыбки детей – «профессия» Санта Клауса (выполняющего «у них» работу Деда Мороза) хороша во всех отношениях. Более желанным, чем приход в дом этого розовощекого и бородатого старика, может быть лишь десант Снегурочек или приезд тети Аси. Впрочем, никогда не просыхающему Вилли (Торнтон), исполняющему роль Санты, этого мало. Вместе с чернокожим (!) карликом-эльфом Маркусом (Кокс) они проводят все рождественские утренники в супермаркетах, принимая от детишек новогодние пожелания. Благопристойная миссия странной парочки лишь прикрытие: стоит службе охраны потерять бдительность, как лже-Санта превращается в профессионального медвежатника, для которого взломать сейф с рождественской выручкой не сложнее, чем открыть консервную банку. Да и его маленький помощник тоже не промах: отключив в считанные секунды сигнализацию, он тщательно зачищает витрины ювелирных бутиков. Одна ночь целый год кормит – награбленные деньги к следующему Рождеству заканчиваются, и сладкая парочка вновь принимается за работу. Еще один супермаркет должен пасть жертвой криминальных талантов...

Торжество справедливости по отношению к российской премьере «Плохого Санты» задержалось дальше некуда – американцы восторгались похождениями двух рождественских мошенников еще в прошлом ноябре. В Отечестве же родном, как обычно, пришлось перебиваться «тряпичными» копиями, которые вездесущие пираты выбросили на лотки лишь полгода назад. Впрочем, те кто отважился купить рождественский фильм посреди лета об этом не пожалели: сплошное издевательство над зимними праздниками в 30-градусную жару смотрелось еще фантастичнее.

В принципе, сюжет «Санты» это уже нечто сверхъестественное – пьяный Санта Клаус грабит супермаркеты (это каждому русскому до боли знаком вид разгуливающих по городам и весям в новогоднюю ночь синих от принятого алкоголя дедов морозов). Однако режиссеру и этого показалось мало. На главную роль он пригласил Торнтона, который и в нормальном состоянии выглядит, как член общества анонимных алкоголиков, а в напарники ему сосватал Тони Кокса. Чернокожий карлик – чем не эльф?! Чтобы вы понимали, насколько ниже плинтуса Цвигофф опустил рождественские идеалы, необходимо еще упомянуть про постоянный матперемат (см. кинофакты), специфичные постельные пристрастия главгероя, «мисс Санту», зацикленную на сексе с бородатыми Клаусами, и пухленького мальчика, ненароком перевоспитывающего неудачника Вилли.

Какая новогодняя история обходится без скрытой морали? Цвигофф не стал избегать «скользких» нравоучительных моментов – он просто превратил их в фарс. Что может быть смешного в искренней дружбе, открытости и доверии, любви? Не знаю. Но в «Плохом Санте» даже эти вечные ценности вызывают гомерический смех. ■

КИНОФАКТЫ

• Похоже на то, что «Плохой Санта» по количеству матерщины может претендовать на первое место среди рождественских киноисторий: самое знаменитое американское слово из четырех букв и его вариации звучит ни много ни мало 147 раз, другой не менее известный американизм (на «s» начинается, на «t» заканчивается) Санта и его Маленький Помощник используют 34 раза. В список нецензурщины помимо «факов» и «шитов» вошли еще 243 ругательства.

• На роль Вилли первоначально был назначен Билл Мюррей, однако перевоплотиться в Санта Клауса ему помешали съемки в «Трудностях перевода» (Lost in Translation, 2003).

• Джек Николсон, ознакомившись со сценарием, планировал занять режиссерское кресло на съемках "Санты". Но ему пришлось отказаться от этой идеи, так как на тот момент он был задействован в фильме «Любовь по правилам... и без» (Something's Gotta Give, 2003).

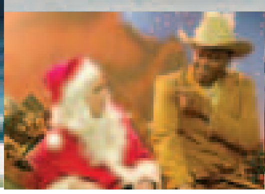
• Билли Боб Торнтон свой талант лицедея на съемках фильма неоднократно усиливал настоящими возлияниями. Однако он оказался настолько тонким актером, что лишь опытный глаз сможет отличить сцены, сыгранные на трезвую голову, от эпизодов, в которых Торнтон полагался уже на творческую силу алкоголя.

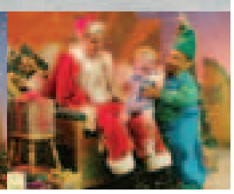






РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА: 9 ДЕКАБРЯ





ПЕРЕЖИТЬ РОЖДЕСТВО

SURVIVING CHRISTMAS



Режиссер: Майк Митчелл
В ролях: Бен Аффлек, Джеймс Гэндолфини, Кристина Эплгейт, Кэтрин О'Хара, Дженнифер Моррисон
Жанр: комедия

Покупая билеты на Фиджи, Дрю Лэтхем (Аффлек), молодой преуспевающий бизнесмен, даже и не сомневался, что его подруга всецело поддержит идею встретить Новый год под жарким тропическим солнцем. И... жестоко ошибся. Мисси, рассчитывавшая на предложение руки и сердца, получив конверт с билетами, дает обескураженному Дрю от ворот поворот: если ему неинтересны семейные ценности, то пусть катится куда хочет. Парня совсем не прельщает перспектива провести Рождество в одиночку, однако, все его попытки найти «площадку для совместного празднования» оканчиваются полным провалом. Тогда Лэтхем обращается за помощью в последнюю инстанцию – к психотерапевту. Тот предлагает ему особую методику, согласно которой необходимо вернуться в дом, где он провел свое детство. Дрю с удовольствием соглашается, однако, стечение обстоятельств полностью меняет его планы, ведь семейство, проживающее в том самом доме, кажется ему идеальным обществом для совместного празднования Рождества. От четы Валко, их сына и взрослой дочери он требует только одного – изображать его родную семью, причем за это Дрю готов заплатить 250 тысяч долларов... Взяв довольно бодрый старт – фильм начинается как классическая черная комедия, – «Пережить Рождество» уже к середине полностью выдыхается. Многообещающая бабушка, засовывающая в духовку вместо рождественского печенья собственную голову, сменяется многочисленными попытками «насмешить во что бы то ни стало». Метания от «чернухи» к семейному фильму и от Christmas story к комедии положений совсем не веселит, а лишь расстраивает: только настроился на одно развитие событий, как тебе предлагают совершенно новый поворот. К достоинствам сюжета подобные кульбиты отнести если и можно, то с превеликим трудом. Не удивительно, что Аффлек, пытаясь приспособиться к изменяющейся обстановке, грубо переигрывает. Более того, актеры, изображающие семейку Валко, по части актерской игры спокойно обставляют Бена – им достаточно изображать людей, на головы которых свалилось «великое счастье». Кстати, по признанию самого Гэндолфини, большая часть фильма была попросту «сымпровизирована», а сценарий «Рождества» вообще не был окончен – лучшего объяснения недоделанности и не придумаешь. ■



РОЖДЕСТВО С НЕУДАЧНИКАМИ

CHRISTMAS WITH THE KRANKS

Режиссер: Джо Рот
В ролях: Тим Аллен, Джейми Ли Кертис, Джули Гонзало, Дэн Экройд
Жанр: комедия

Решение Лютера Кранка (Аллен) и его жены Норы (Кертис) можно понять: за последние десятилетия праздник, наполненный запахом хвои и насыщенный флюидами любви и добра, полностью растерял свое волшебство – торгаши, готовые на все ради суперприбыли, превратили Рождество в бренд, оставляющий далеко позади «Колу», «Мерседес» и «Сони» вместе взятые. Вы спрашиваете, что можно поделать с таким Рождеством? Да просто объявить ему бойкот! Отправив свою двадцатитрехлетнюю дочь в Перу в числе добровольцев Корпуса Мира, Лютер и Нора, собираются потратить «рождественские» деньги на свою давнюю мечту – круиз по Карибскому морю. Когда же они объявляют о своем решении друзьям по работе и соседям, те решают, что чета Кранков по меньшей мере сошла с ума. Каждый встречный считает своим долгом отговорить отщепенцев от их безрассудных планов. Не выдержав столь бурного натиска, супруги прячутся от назойливых обывателей в стенах собственного дома. Кранкам осталось потерпеть совсем чуть-чуть. Еще несколько дней – и они на Карибах! Однако никто и не подозревал, что их злоключения только начинаются. Обычный телефонный звонок полностью меняет их планы: дочь объявляет, что она возвращается домой, чтобы отпраздновать Рождество вместе с любимыми родителями...

«Рождество с неудачниками» – последний из четырех (первый мы представляли в прошлом выпуске) рождественских фильмов, которые приготовили для нас кинопрокатчики в этот Новый год. И если мы уже знаем, чего ждать от «Плохого Санты», «Полярного экспресса» или «Пережить Рождество», то семейка Кранков пока еще остается «темной лошадкой». О достоинствах фильма можно судить лишь по интернет-трейлеру в духе «Рождественских каникул» с Чеви Чейсом. Впрочем, не секрет, что ролик может быть далек от действительности, – кадры из фильмов «нарезают» знающие люди. И иногда эти кадры бывают лучшим, что можно найти в полуторачасовой ленте. Остается надеяться, что Тим Ален, Джейми Ли Кертис, Дэн Экройд просто не подведут и отыграют, как в старые добрые времена. То есть по полной. ■







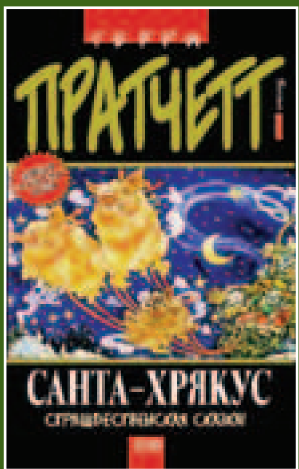
РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА:
6 ЯНВАРЯ 2005 ГОДА

BOOKSHELF

Константин «Wren» Говорун /wren@gameland.ru/

Терри Пратчетт
«Санта-Хрякус»

■ Жанр: юмористическая фэнтези
■ Дата выхода: декабрь 2004 года

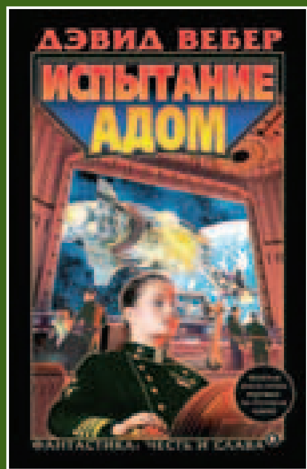


Хо, хо, хо! Здравствуйте, маленькие индивидуумы! Вы хорошо вели себя в прошлом году? Да, да, я тот самый Санта-Хрякус. А это мой эльф Альберт. А это мои верные кабаны-скакуны: Клыкач, Долбила, Рывун и Мордан. Коса? Да нет, это мой посох. Кости? Просто я немножко похудел. Бледный как смерть? Я же сказал, я Санта-Хрякус, а вовсе не Смерть. Вот ведь настойчивые маленькие личности... И я вовсе не ваш папа. Думаете, ваши папы только и мечтают, как бы полазать по каминным трубам? В общем, подарки в чулке, а я пошел. Мне еще пол Плоского мира облететь нужно. А тебя предупреждаю: еще раз повесишь на камин наволочку, вообще ничего не получишь!

Терри Пратчетт – один из самых читаемых британских писателей, ярчайший автор юмористической фэнтези, создатель грандиозного цикла бестселлеров «Discworld», насчитывающего более 30 книг. Его действие происходит в плоском как блин мире, лежащем на спинах четырех гигантских слонов, которые стоят на панцире исполинской черепахи А'Туин, плывущей в бескрайнем космосе. Цикл начинался как откровенная пародия на штампы жанра фэнтези и его наиболее популярные произведения, однако затем приобрел самостоятельную ценность, превратившись в веселые, а иногда и грустноватые размышления о человеческой истории, характерах и проблемах, не потеряв при этом своей оригинальности и высокого качества. ■

Дэвид Вебер
«Испытание Адом»

■ Жанр: фантастика
■ Дата выхода: декабрь 2004 года

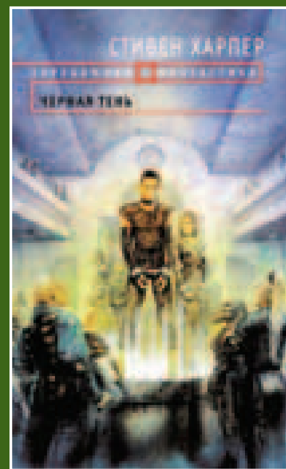


Народная Республика Хевен надеется на перелом в ходе войны. Впервые хевениты решаются не на отдельные вылазки и рейды, а на крупномасштабные операции, и в ряде случаев одерживают победы. Одна из таких побед – захват звездной системы Василиска. Перед Викторией Харрингтон, официально считающейся погибшей, а на самом деле укрывающейся на планете Аид, встает труднразрешимая задача: освободить захваченную систему.

Дэвида Вебера, пожалуй, знают все любители фантастики. Это один из наиболее популярных и ярких авторов современной «космической оперы». Именно перу Вебера принадлежит замечательный сериал, ставший образцом и классикой мировой военной фантастики – про космического капитана Викторию Харрингтон, – вызвавший и до сих пор порождающий немало споров во всемирной сети. Книги цикла были номинированы на самые престижные премии в мировой литературе – Locus и Hugo Award. В данное время на Западе планируется телесериал по книгам Вебера о капитане Харрингтон. По многочисленным просьбам российских читателей этот цикл вновь переиздается, но это не обычная перепечатка. Книги новой серии изданы в улучшенном оформлении с использованием «родных» западных слайдов, текст заново переведен, дополнен и расширен, а кроме этого воссоздана хронология Вселенной – все составляющие для того, чтобы украсить коллекцию истинного ценителя фантастики. ■

Стивен Харпер
«Черная тень»

■ Жанр: фантастика
■ Дата выхода: декабрь 2004 года

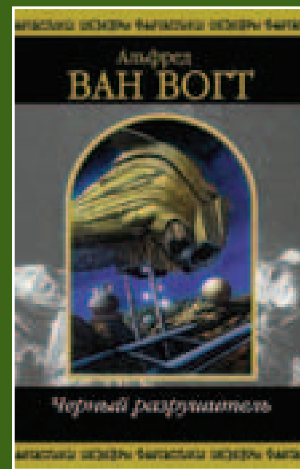


Мечты людей испокон веков были и остаются движущей силой Вселенной. Быть может, именно поэтому особое мысленное пространство, внутри которого свободно общаются все обитатели галактик, тоже получило название «Мечта». В этом пространстве существует особая категория людей, именуемых Немыми. Они обладают способностью проникать в мысли любого жителя галактики и зачастую влияют на них таким образом, что воображаемая картина становится более явственной, чем реальность. Однако иногда воображение заводит слишком далеко, и тогда мечта становится кошмаром...

Стивен Харпер начинал свою творческую деятельность как автор коротких рассказов. Вполне возможно, что именно отточенность каждой фразы, продуманность каждого эпизода в романах писателя, равно как и умение с первых же страниц, с первых фраз завладеть вниманием читателя и заставить его завороженно следить за развитием сюжета, позволили Харперу завоевать невероятную популярность. Однако времена меняются, и «наивный романтизм» двадцатого столетия уступает место гораздо более жестким тенденциям. Стивену Харперу с удивительным мастерством удается объединить в своих произведениях оба едва ли не диаметрально противоположных мировоззрения. Роман «Черная тень» – продолжение первой книги «Империя немых», о которой мы рассказывали в № 8 «СИ». ■

Альфред Ван Вогт
«Черный разрушитель»

■ Жанр: фантастика
■ Дата выхода: декабрь 2004 года



Альфред Ван Вогт повлиял на западную научную фантастику не менее сильно, чем Роберт Хайнлайн и Айзек Азимов. Один из многих учеников мастера, Филип Дик, писал о своем учителе так: «Многое из того, что я написал и что выглядит как результат применения наркотиков, на самом деле результат очень серьезного чтения Ван Вогта... Он показал, что люди, что бы они ни помнили о себе, могут быть на самом деле другими, и вот эту мысль я нашел совершенно замечательной». В сборник вошли лучшие образцы малой прозы писателя, половина из которых впервые издается на русском языке. Вряд ли они оставят равнодушными ценителей фантастического жанра.

Творческий путь А. Ван Вогта начался с публикации в 1939 году рассказа «Черный разрушитель», который считается источником вдохновения для серии фильмов «Чужие». В дальнейшем издавались как рассказы, так и крупные произведения, предпочтение в которых автор отдает «космической опере». Первый большой успех Ван Вогту принес роман «Слэн» (1946 г.). За ним последовало несколько десятков художественных произведений, в том числе сериалы об Оружейниках, «Неаристотелев мир» и «Империя Атома», хорошо известные российскому читателю. В 1947 г. по итогам опроса читателей его признают «самым популярным» в США фантастом. Всего Ван Вогт написал 38 романов и 47 сборников рассказов. В 1995 автор получил награду Nebula Grand-Master, которую вручают за достижения в области научно-фантастической литературы. ■

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



Лучше раньше, чем позже: на всякий случай авансом поздравляю всех с наступающим Новым годом – принимая во внимание оперативность наших распространителей, можно ожидать, что многие читатели увидят следующий номер, который выходит в самом конце декабря, только в 2005 году. Не исключено, впрочем, что я зря перестраховываюсь, – в этом случае удастся поздравить вас аж дважды. Остается только объявить очередной «подписной» джек-пот и сообщить, что нынешний выпуск рубрики – последний, в котором я выполняю обязанности ведущего: в следующий раз письмами займется кое-кто другой. – ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

АЛЕКСАНДР АКУЛЬШИН

Здравия желаю отцам и, конечно же, матерям любимого журнала! Читаю я вас уже о-очень давно, и назрел тут ряд вопросов и предложений. Есть такое у меня к вам слово: ребята, ну будьте оригинальнее! Да, я слышал, что Алик готовит какой-то мегаремонт – ну, там, дизайн меняет и все такое. Но этим периодически занимаются все журналы. Лично к Алику никаких претензий нет – наоборот, одни респекты. Просто хотелось бы у вас увидеть то, о чем другие и не мечтали, например фотку всей редакции на какой-нибудь вечерине. Представьте у себя на столе такую обоину: раннее утро, солнце только показывается из-за дальних холмов, а на первом плане мы видим до боли знакомую картину из ролика третьего «Вара», когда бьются орки против людей, только на двух склонах вместо них стоят вполне современные человеки из редакции (хотя можно и кричей каких рядом посадить). А в руках – у кого что: у кого мечи, копья; у других – «рельсы» кваркерские – это Полосатый обязательно должен быть; третьи готовятся скастовать что-нибудь – Купер, например, в руках пачки писем держит и анимешные рожицы пальцем левой ноги в воздухе рисует, призывает Юну, Тидуса и сподвижников ихних (саммонер прям получается); Ворон диски метает как ниндзя бывалый; Алик с кисточками и красками (это чтоб в глаза врагам тыкать); вдоль рядов бегает Глагол в одной тунике (или набедренной повязке... сами решите) и почему-то без оружия... Его оружие – слово, он своих союзников словом и воодушевляет на ратные подвиги, а потом и лечит тех, кто ранен в бою был, а когда сам в гущу боя попадет, заставляет врагов бросать оружие и падать на землю с хохотом великим, ведь не каждый сможет устоять перед шутками Глагола. Ну а во главе этого войска гордо реет знамя «Страны Игр», и держит его ни кто иной, как МИХАИЛ РАЗУМКИН! На этом вы можете подумать, что войска «СИ» заканчиваются – но нет, хотя и это сила, по правую руку от Михаила стоят богатыри из славнного «Геймлэнда» – тут развеваются флаги «PC Игр», «Хакера», «Хулигана», «Total DVD» и так далее. А вот по левую руку стоят... Перестукин со всей руссобитовской братией и все-все-все, кто когда-либо был в рядах этого славного журнала, но потом ушел. На зов Поморцева и Разумкина откликнулись и 1С-овцы, и акелловцы, и сотрудники GSC Game World, и... (как бы их назвать – буковцы, что ли... или букяне?)... в общем, много бук пришло. Так вот, а на другой стороне... и тут несколько вариантов: либо злостные пираты и контрафактники с палеными дисками и хентайщиками пошлыми, либо просто и заезженно – какое-нибудь темное войско, олицетворяющее мировое зло или что то типа того (кто – нибудь из вас может среди вражин свою тещу вставить, девушки могут одноклассника, который за косички в школе дергал, в общем – у кого что). Можете же сами себе врагов придумать.

Вот – это было одно предложение! А вот второе! Почему вы как бы игнорируете другие журналы? Ну то есть не игнорируете, а скромно умалчиваете об их существовании в своем издании. Почему бы вам не устроить вместе с конкурентами какую-нибудь тусу, где ваши читатели (или непосредственно журналисты) участвовали бы в различных соревнованиях. По «Думу-3», «Вару-3», «Андеграунду» – ну, там, самые различные состязания. А в финале всего этого команда «СИ» сразится с командой какого-нибудь журнала-конкурента в пейнтбол! Надо сделать такую встречу ежегодной. Кстати, можно было бы это и в рамках КРИ забодяжить. Думаю, такая штука много бы народа привлекла. Вы ж все равно устраиваете такие вещи только в гордом одиночестве... Во, вроде и все! Я тогда потом еще чего придумаю и напишу! Напоследок желаю вашему большому кораблю большого плавания, и чтоб семь футов под килем, и чтоб ветер всегда в паруса, и чтоб... ну, в общем, всего наилучшего вам! Пока!

noname5647@rambler.ru

Касательно обоев с физиономиями членов редакции – это навряд ли, мы не настолько фотогигиеничны, а по поводу соревнования с изданиями конкурентов – сам по себе выпуск такого журнала, как «СИ», – вполне себе веселые старты.

SCORP

Здравствуйте.
Давно считаю «Страну Игр» самым лучшим игровым журналом России. Все в нем замечательно, и чем дальше – тем лучше. И только ваши постеры от выпуска к выпуску все больше и больше походят на рекламные листовки. Пример из жизни: на стене моей комнаты висит небольшой, неброский постер с Assassin из Diablo 2 со скромным логотипом «СИ». Висит давно, окруженный огромными плакатами из разных там «Матриц», и – ничего, выглядит достойно и даже больше – изумительно. А почему? Потому что – красивый. Потому что картинку для него – художник рисовал, а не криворукий сотрудник маркетингового отдела игровой компании N. Это – то, что мы имели несколько лет назад. Что мы имеем теперь? Большинство «официальных» картинок для постеров – это: а) скриншоты, вяло обработанные в «Фотошопе»; б) 3D-модели, вяло обработанные в «Фотошопе»; в) «арт», который по идее должен рисовать художник, а рисует не пойми кто. Судя по количеству саморекламы, уборщица маркетингового отдела.

realscorp@mail.ru

Уважаемый Scorp, суровая правда жизни в том, что на постер нужны иллюстрации исключительно крупного размера, и в этой области выбирать особенно не из чего – в дело идет почти вся графика «плакатного» разрешения, которая к нам попадает. Что касается величины логотипов на постерах, то это действительно инициатива рекламного отдела «СИ». Если вы тоже считаете, что крупные логотипы портят иллюстрации, – пожалуйтесь на это нашим рекламистам (адреса e-mail в выходных данных журнала). А то нас они не слушают.

ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU
101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

НИКОЛАЙ ТОКАРЬ

Хочу пожаловаться на работу вашего DVD-разработчика. Вы что, и вправду не замечаете, как в нескольких последних номерах DVD при проигрывании на PS2 глючит. Пора решительно дать в глаз и ухо Юрию Воронову. Не умеет он что-то видео правильно сжать без тормозов. Если еще раз он такой бред допустит, надо вычесть у него из зарплаты, а лучше – дать по голове книгой по электронике. Честно говоря, он уже задолбал своей нерасторопностью и тормознутостью. Может он и сам тормоз по жизни, а вы этого не замечаете.

Украина, Харьковский р-н.

У нас все работает. Каждый мастер-диск перед отправкой на завод тестируется на редакционной консоли, а на заводе его дополнительно проверяют на стационарном DVD-плейере. Если уж на что-то грешить, так это на вашу приставку. Может, она у вас тормозит, а вы этого не замечаете. Устройте ей показательную выволочку.

ГЛАС НАРОДА:

Мы попросили завсегдатаев форума «СИ» (http://forum.gameland.ru/) ответить на следующий вопрос: что вы ждете от наступающего 2005 года – в игровом плане?

Автор: wwe The Rock



Больше всего жду появления всех приставок нового поколения, внешности PS3 и следующей Xbox, а так же какого-то сюрприза от «Нинтендо», которая обещала перевернуть представления о видеоиграх! Также жду в следующем году появления PS3 у нас в России официально!

Автор: Dr.Killjoy



Хочу римейк старой игры Boogerman! А еще хочу, чтобы вы писали только про игры для PlayStation 2.

Автор: Arthas ^_^ (kawaii)



Больше хороших новинок. Спада цен на лицензионные игры для консолей и PC!

Автор: G.P.(anime)



Конечно же, презентации PlayStation 3, европейского запуска PSP и Final Fantasy XII. Также жду MMORPG Guild Wars и релиза Axle Rage на пару с Swashbuklers.

Автор: madGamer



Если честно – ничего хорошего: бесконечные сиквелы, приквелы и еще всякие -квелы. Видать, у разработчиков совсем кончились оригинальные идеи. Куда ни плюнь – везде клоны и штамповки. За этот год вышло всего два-три оригинальных проекта! Думаю, в следующем году ситуация усугубится. И даже «Сталкер» уже не радует...

Автор: Bl@ck C@t



Жду новые похождения в мире «Звездных войн» и выхода эпизода номер три! А еще – чтобы в России были только настоящие геймеры, которые бы сплотились в одну дружную семью и отстаивали бы честь страны на виртуальных просторах!

Автор: StEpANiD



Больше всего жду E3 2005. Предчувствую, что там будет куча всяких вкусностей.

Автор: Railgun



Может, это и мелко на фоне грядущей смены поколения приставок, но я жду Mafia 2 и S.T.A.L.K.E.R. И возвращения в родные пенаты блудного сына – Resident Evil наконец-то должен осчастливить владельцев PS2.

Автор: Petty



Я жду подробной информации о Sony PlayStation 3, Nintendo Revolution и Microsoft Xbox Next. Уже одно перечисление этих названий говорит о том, что 2005 год будет жарким. Что же касается игр, то хочется побольше новинок, а не сиквелов старых хитов. Хотя, конечно, сериалы тоже забывать не стоит.

Автор: Бенедикт

Жду, жду... много действительно хороших RPG. Очень жду... Ну и множесто всяких смешных игр... действительно смешных, а не банально глупых с плоскими шутками... и конечно, не обойду вниманием свои любимые квесты... Действительно интересные. Вот такой я привереда.

Автор: Бормотограф

«Ждать и надеяться» (с) граф Монте-Кристо. Не жду ничего, но надеюсь на: снижение цен на лицензионные игры; появление новых идей в головах игроделов;повышение зарплаты.

Автор: jta

Хочу , чтобы на ПК вышел таки хороший реслинг!

Автор: СУМРАК

А чего собственно ждать? «Дум» вышел, «Халфа» тоже. Остается ждать только новые приставки.

Автор: inkvizitor

Следующий год обещает быть богатым в плане выхода игр на портативных платформах. Но и для «больших» консолей выйдут несколько интересных проектов. Жду с нетерпением: Advance Wars DS, FFXII, Tekken 5 и так далее. Очень хотелось бы, чтобы российские игровые компании наконец уделили должное внимание PS2, также надеюсь, что Sony официально запустит свой сетевой сервис в нашей стране, что позволит нам соревноваться с геймерами из всех уголков Земли. Еще хотелось бы услышать официальные анонсы о представлении на российском рынке NDS и PSP. Ну и E3'2005 жду, конечно.

Автор: yuhan

А чего ждать-то? Очередного увеличения количества полигонов, разрешения текстур, реалистичного AI и т. д.? Сколько можно жевать одну и ту же жвачку? Жду чего-то нового, как говорят американцы «следующую большую штуку». Будем вместе смотреть на победу NDS, узнаем что-то новое о Nintendo Revolution и, может быть, о GB Evolution. Посмотрим на предвыборное хвастовство (и лукавство) «Сони» и M$. А игр всегда хватает.

Автор: Lee-san

Даже не знаю, с возрастом интерес к играм пропадает, появляются новые интересы.
Будут хорошие игры – хорошо. Не будет, ну нет так нет.

Автор: white_reiko

Коротко: возможность играть во все хорошие игры для PS2. Но это дорого, а потому нереально.

Автор: GuGo

Интересный вопрос. Ведь все самые ожидаемые долгострои уже вышли в этом году: тут и Doom 3, и Half-Life 2, и Halo 2, и Metal Gear Solid 3 (в США, по крайней мере). Похоже, остается дождаться Duke Nukem Forever, и можно спокойно помирать. С другой стороны, все как всегда: будем ждать Doom 10, Gran Turismo 8, Final Fantasy 20, Half-Life 5, PlayStation 10 и т. д., и т. п. Причем эта формула универсальна для любого последующего года.

Автор: Artemon

Буду очень надеяться, что San Andreas на комп все-таки выйдет.

Автор: Дэн(anime)

Жду The Movies, дополнения ко вторым «Симам»... Вообще,хочется увидеть много хороших проектов, хочется чтобы «1С» локализовала наконец-то Doom 3. Жду выход PSP. Хотя я не уверен, что этот год будет хороший. Oblivion выйдет где-то в 2006-м, а больше нормальных проектов не видится. Жду новых выпусков «Страны Игр».

Автор: shenmue

Ожидаю я Shenmue 3 в любом виде на любой приставке, только не это убожество Shenmue Online!

Автор: Ketsueki

Ничего… Устал я от этой «гонки вооружений». Каждый новый год, как очумелый копишь эти жалкие деньги на эти игры. Ждешь, как психически ненормальный, выхода игр, а потом играешь, как больной, сутками напролет. Три-четыре дня – и все, сказке конец, история завершилась, игра пройдена. Все повторяется снова, круг жизни и смерти рядового геймера. Самое ужасное то, что развивается болезнь новизны. Ты просто не можешь играть в старые игры, зная, что в мире ее уже прошли год назад. Тебе хочется ощущения, что в эту игру играют все, а не ты один. Короче говоря, если получится, то я куплю FF XII и, пожалуй, завершу свою, уже одиннадцатилетнюю геймерскую историю: пора на пенсию…

Автор: black_cat

Не в игровом плане, но все же. Очень жду Final Fantasy VII Advent Children. Напугали сообщения о том, что он может выйти только на UMD. Типа, «Сони» решила выкупить у Square Enix эксклюзивные права на Final Fantasy VII Advent Children, и далее по тексту. Я, конечно, понимаю, им хочется побольше бабок срубить, но все же... Выпускать фильм только на портативной консоли – это маразм, по-моему. В общем, даешь DVD!

Автор: drFayst

Жду чуда – выхода играбельных эмуляторов для приставок нового поколения или куда менее вероятного события – покупку PS2, хотя чем черт не шутит (покупкой Соньки не шутят – мое мнение). Жду свободы в Сталкере. Именно свободы, если будет коридорный экшн аля Дум – выкину игру (после того как пройду, конечно). И еще хотелось бы закончить универ.

Автор: Exenter

Я жду симулятор StreetRacing'a Midnight Club 3! GTA SAN ANDREAS,в PC Игры писали,типа он выйдет в промежутке с Мая по Июль 2005-ого,но я жду его раньше!Также хотелось бы в World of Warcraft,без инета погаматься!Еще я жду LADA RACING CLUB!Надеюсь это будет покруче первого Undrgraund'a!

Автор: FinFan(otaku)

Если честно, то от 2005 года я ничего особенного не жду. По-моему надеяться на то, что покажут PS3 очень глупо, пока рано. Что меня может обрадовать, так это только FFXII, на которую я возлагаю БОЛЬШИЕ надежды. Возможно появится еще какой-нибудь новый проект, о котором ничего не было слышно, но который просто обязан будет стать хитом, – например, продолжение Chrono Cross (эх, мечты-мечты!).

Автор: Бублик

В первую очередь жду показа консолей нового поколения. Не мешало бы, чтобы Tekken 5 оправдал ожидания и стал лучшим файтингом на PS2. Ближе к концу года хотелось бы увидеть хотя бы скриншоты из Metal Gear Solid 4. Еще хочу, чтобы SEGA-SAMMY объявила, что разработка Shenmue 3 практически завершена, и игра будет launch title'ом PS3. Хочу, чтобы наконец-то вышел S.T.A.L.K.E.R.! Тогда 2005-й год можно будет считать успешным. Так что пойду-ка я, кину свой список заказов Деду Морозу на мыло. Авось прочтет...

Автор: WasD

Будучи киберспортсменом, в 2005 году жду WCG2005, CPL SUMMER 2005, CPL Winter 2005, ESWC 2005, ASUS CUP 2005 и т.д., и т.п.

Автор: elso

Я жду и надеюсь, что когда-нибудь у нас в Питере зародится традиция проводить самые глобальные, масштабные и интересные выставки, посвященные играм. Чтоб на них съезжались редакции лучших игровых изданий планеты, чтоб на них объявлялись новости, которые бы будоражили весь игровой мир. Вот и все.

Автор: Mike Ro

Интересно, как в рождественские каникулы у всех издателей пойдут дела. Хе-хе... По-моему, надо поднять планку хитовости, а то мы и не заметим, как захлебнемся в этих самых «хитах»! Много нынче их развелось! ■

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

ДЕМО-ВЕРСИИ:

Blood Rayne 2



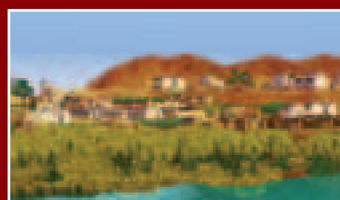
Рэйн возвращается! Ураганный экшн с секс-символом игровой индустрии в главной роли. Великолепная суперсовременная графика, оригинальный сюжет, черный юмор и, разумеется, сотни литров крови и масса оторванных конечностей в качестве приправы. ■

Pro Evolution Soccer 4

Главный конкурент серии FIFA. Очень красивый, детальный и достоверный футбольный симулятор от Konami. В этой демке представлено четыре страны и два стадиона, кроме того имеются ограничения на продолжительность матчей. ■

Immortal Cities: Children of the Nile

Градостроительный симулятор в лучших традициях серии Caesar и Pharaon. Вам предстоит превратить древнеегипетское поселение в огромный, цветущий город и сделать свой народ самой счастливой нацией на свете. ■



СОФТ:

Spy Buddy

Лучший подарок для параноиков и суровых начальников. Будучи установленной на машине, тщательно отслеживает все действия пользователя, запоминает посещенные сайты, запущенные программы. ■

ACDSee 7.0

Новая версия самой популярной программы-смотрелки. Открывает любые медиа-файлы, работает со сканерами и фотоаппаратами, позволяет сортировать большие коллекции изображений. ■

eXtendia Firewall

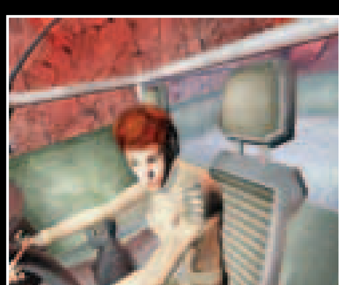
Очень мощный файрволл, точнее целый набор различных программ, цель которых – обеспечение полной безопасности пользователя в глобальной Сети. Никакие хакеры вам будут не страшны. ■

МОДЫ:

Unreal Tournament 2004: Eden Eclipse

Первая и единственная синглплеерная модификация для UT2004. Изменяет игру до неузнаваемости, превращая ее в футуристический шутер, снабженный неплохим сюжетом. В роли девушки-коммандос игроку предстоит исследовать несколько планет и, конечно же, встретиться с толпами кровожадных монстров. ■





ВИДЕО:

Tekken 5

Пятнадцатиминутный бой с последним боссом! Всем фанатам Tekken'a смотреть в обязательном порядке. Виртуозное управление персонажами и десятихитовые комбы. Оцените новый Tekken, релиз которого не за горами! ■



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ


ПЕРВОЕ
ПОПУЛЯРНОЕ
РАДИО
Поп·са
102.5fm
Поп·са
Поп·са
Поп·са
ТЕЛЕФОН РЕКЛАМНОЙ СЛУЖБЫ
267-1814
www.radiopopsa.ru

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 27-го декабря 2004 года!/

Анонсируемые материалы могут быть подвергнуты изменениям.



С НАСТУПАЮЩИМ!

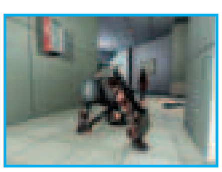
- НОВЫЙ ДИЗАЙН
- НОВЫЙ ФОРМАТ
- 192 СТРАНИЦЫ

ПРАЗДНИК К НАМ ПРИХОДИТ!

Новогодний номер просто не может обойтись без подарков, но поскольку на всех ценных для геймеров предметов у нас, естественно, не хватит, то, как и в прошлый раз, мы собираемся разыграть их в многочисленных конкурсах. Призы будут самыми разнообразными. Мы предоставим возможность выиграть игровую приставку (вы даже и представить себе не можете, какую), видеокарту (и не одну), цифровую фотокамеру, несколько сотовых телефонов, ИБП, материнскую плату, кучу игровых контроллеров и самих игр. Не пропустите следующий номер «СИ», и, возможно, именно вы станете одним из счастливых обладателей всего этого богатства! А еще вас ждут интересные спецматериалы, приуроченные к празднику.

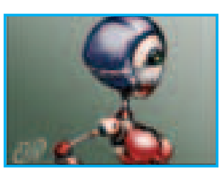
F.E.A.R.

Monolith Productions прославилась высококлассными проектами: на ее счету обе части No One Lives Forever, Aliens vs. Predator 2, Tron 2.0… Новый проект компании – атмосферный шутер F.E.A.R. – вместит все наработки, весь огромный опыт Monolith.



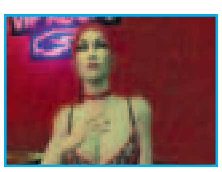
SCRAPLAND

Не так давно в «СИ» публиковался большой материал по Scrapland'у. Похоже, мы не ошиблись, записав проект в потенциальные хиты. Игра от Американа МакГи действительно получилась яркая и интересная. Ищите рецензию в новогоднем номере.



VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES

3D-Action/RPG от создателей Fallout'а на движке великолепного Half-Life 2. Сорвут ли куш девелоперы Bloodlines, имея на руках такие козыри? Этим вопросом мы задавались полтора года, пока шла разработка игры. Теперь у нас есть ответ.



СУМАСШЕДШИЕ ФАЙТИНГИ

Запад видел две части Power Stone на DC, помнит появившийся на GC три года назад Super Smash Bros. Melee. Naruto: Narutimate Hero стала флагманом зрелищных безбашенных файтингов, которые идеально подходят для веселых вечеринок.



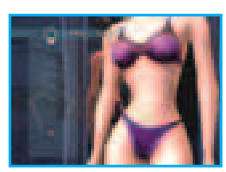
BARD'S TALE

Брайан Фарго (Brian Fargo) – экс-президент и создатель некогда могучей Interplay – покинул тонущую в финансовых потоках компанию, чтобы все начать сначала. Bard's Tale – новое детище Брайана – редкий представитель old-school RPG. Рецензия уже скоро!



URBZ: SIMS IN THE CITY

Третье пришествие симов на экраны телевизоров ознаменовалось не только консольной эксклюзивностью, но и новым названием. Но так ли велика разница между двумя разновидностями смешных человекоподобных «тамагочиков»?




(game)land

ЧИТАЙТЕ В ДЕКАБРЕ:



ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Правильная комплектация
3 CD или двухслойный DVD

Правильный объем
240 страниц

ЧАСТЬ ТИРАЖА – с DVD
8.5Gb
ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ВИДЕО!!!

Никакого мусора и невнятных тем, настоящий геймерский рай

только PC игры

- **«Космические Рейнджеры 2»**
  Продолжение легендарной космической саги. Уникальный сплав стратегии и симулятора рейнджера.

- **Rome: Total War**
  Голливудский масштаб сражений! Еще один претендент на звание «Лучшая стратегия года».

- **Full Spectrum Warrior**
  Теперь ты в армии! Жаркие городские перестрелки на Ближнем Востоке.

- **А также:**
  - Дневники разработчиков. О чем думают монстры в S.T.A.L.K.E.R.?
  - Московский Game Jam. Почем нынче арканоиды?
  - Tokyo Game Show. Крупнейшее игровое шоу Востока.
  - Bloodline. Большое безумие из маленькой Чехии.
  - Рецензии на Myst IV, Evil Genius, FIFA 2005, Nam'67, Larry 8, Tribes: Vengeance, Dark Fall II: Lights Out...

И многое-многое другое!

ЕСЛИ ТЫ ГЕЙМЕР – ТЫ НЕ ПРОПУСТИШЬ!



В ПРОДАЖЕ С 24 НОЯБРЯ

(game)land




HALF-LIFE 2
СТРАНА ИГР
VALVE


Ratchet & Clank 3
СТРАНА ИГР
INSOMNIAC GAMES


THE LEGEND OF
ZELDA
The Minish Cap
Nintendo
СТРАНА
ИГР


СТРАНА ИГР
MEDAL OF HONOR
PACIFIC ASSAULT™
EA GAMES™

ДЕКАБРЬ 2004 #24|177 FINAL FANTASY XI || TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY || SW: REPUBLIC COMMANDO || FORZA MOTORSPORT || HALF-LIFE 2 || CS: SOURCE СТРАНА ИГР